



**Herramientas de gamificación para la motivación en la educación básica: revisión
sistemática de la literatura**

Moreira Ferrin Mabelyn Silvana

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica Eloy
Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del grado
de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas.

Director: Ing. Frank Aquino Cornejo Moreira, Mgtr

03 de septiembre del 2026

“Herramientas de gamificación para la motivación en la educación básica: revisión sistemática de la literatura”

“Gamification tools for motivation in basic education: a systematic literature review”

Autores:

Mabelyn Silvana Moreira Ferrin
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Estudiante de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador

mabelyns.moreira@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-1297-0221>

Frank Aquino Cornejo Moreira
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Docente de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador

frank.cornejo@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8801-9819>

RESUMEN

En la educación básica la gamificación se presenta como una alternativa que puede ayudar a despertar el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al incluir elementos del juego en las actividades de clase, estas pueden ser más entretenidas y facilitar una mayor participación de los estudiantes. El objetivo del estudio fue realizar una búsqueda sistemática de la literatura mediante la metodología de Kitchenham que permita determinar la usabilidad de las herramientas de gamificación y su impacto de la motivación en la educación básica. Este propósito se sustenta en la necesidad de abordar la falta de una visión integrada sobre las herramientas empleadas, sus contextos de aplicación y sus efectos en la motivación estudiantil en este nivel educativo. Se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de revisión sistemática, siguiendo la metodología de Kitchenham, estructurada en tres fases: planificación de la revisión, ejecución de la revisión y resultados de la revisión. La búsqueda se desarrollo en bases de datos académicos como Scopus, SciELO, Redalyc, ERIC, ProQuest y Google Académico, aplicando criterios de inclusión y exclusión, lo que permitió la selección de 26 estudio. Los resultados mostraron que la gamificación puede mejorar la motivación de los

estudiantes, principalmente su interés por aprender, su participación en las actividades y su motivación intrínseca. También se encontró el uso de diferentes recursos gamificados y plataformas digitales, aunque sus resultados pueden variar según el contexto y la forma en que se desarrollen las actividades. Se llegó a la conclusión de que la gamificación puede ser una opción útil para fortalecer la motivación de los estudiantes cuando se aplica de manera planificada y tomando en cuenta las características del contexto educativo.

Palabras clave: herramientas de gamificación, motivación, educación básica, revisión sistemática.

ABSTRACT

In basic education, gamification is presented as an alternative that can help arouse students' interest during the teaching and learning process. By including elements of the game in class activities, they can be more entertaining and facilitate greater student participation. The objective of this study was to conduct a systematic literature review using Kitchenham's methodology to determine the usability of gamification tools and their impact on motivation in elementary education. This purpose is based on the need to address the lack of an integrated vision of the tools used, their contexts of application and their effects on student motivation at this educational level. A qualitative approach was adopted with a systematic review design, following the Kitchenham methodology, structured in three phases: review planning, review execution and review results. The search was developed in academic databases such as Scopus, SciELO, Redalyc, ERIC, ProQuest and Google Scholar, applying inclusion and exclusion criteria, which allowed the selection of 26 studies. The results showed that gamification can improve student motivation, mainly their interest in learning, their participation in activities and their intrinsic motivation. The use of different gamified resources and digital platforms was also found, although their results may vary depending on the context and the way in which the activities are developed. It was concluded that gamification can be a useful option to strengthen student motivation when applied in a planned manner and taking into account the characteristics of the educational context.

Keywords: gamification tools, motivation, basic education, systematic review.

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha convertido en una estrategia cada vez más utilizada en el ámbito educativo, principalmente porque permite incorporar elementos del juego en las actividades de enseñanza y aprendizaje. Su uso busca despertar el interés de los estudiantes, motivarlos a participar y mantenerlos más involucrados en las actividades de clase. Estos aspectos son importantes para lograr aprendizajes que tengan mayor significado para los estudiantes, especialmente en la educación básica (Latorre & Hidalgo, 2025).

Diversas investigaciones desarrolladas a nivel mundial coinciden en que la incorporación de mecánicas de juego en los escenarios educativos favorece la motivación del estudiantado, incrementa la participación activa, mejora el rendimiento académico y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, contribuyendo así a la construcción de experiencias de aprendizaje más significativas (Jaramillo et al., 2024; Pozo et al., 2026; Sepulveda & Mayoral, 2025).

En América Latina, el uso de la gamificación también ha ido tomando importancia, sobre todo como una alternativa ante la falta de motivación de los estudiantes y el uso frecuente de métodos de enseñanza tradicionales. Sin embargo, llevar estas estrategias al aula no siempre resulta sencillo. Entre las principales dificultades se encuentran la falta de recursos tecnológicos, la poca preparación para utilizar estas herramientas y las dificultades para adaptarlas a las características de cada contexto educativo (Puchaicela et al., 2025; Torres, 2024).

En Ecuador, la gamificación todavía no se utiliza de forma generalizada en la educación básica. Aun así, algunas experiencias recientes han mostrado resultados positivos, principalmente en la motivación y participación de los estudiantes (Benavides et al., 2025). Estos resultados son importantes, aunque todavía se encuentran experiencias aisladas que necesitan ser estudiadas y organizadas para conocer con mayor claridad lo que ocurre en el país.

A pesar del creciente interés por la incorporación de la gamificación en la educación básica, aún no se cuenta con una visión clara y organizada sobre cuáles son las herramientas más utilizadas, en qué contextos se aplican y cuál es su verdadero impacto en la motivación estudiantil. Esta situación evidencia la necesidad de integrar y analizar de manera sistemática la

literatura científica existente, con el fin de comprender el aporte real de la gamificación en los procesos educativos.

El estudio parte de esta necesidad y busca reunir la evidencia científica relacionada con el uso de herramientas de gamificación y su incidencia en la motivación estudiantil. Este análisis puede ayudar a comprender mejor los resultados que se han obtenido y a reconocer aspectos que deben tenerse en cuenta al incorporar este tipo de estrategias en el aula.

Los estudios revisados muestran, en general, que la gamificación puede tener efectos positivos en la motivación y el compromiso de los estudiantes. En general, coinciden en que la incorporación de dinámicas de juego en el aula genera efectos positivos en la participación, el interés por aprender y el rendimiento académico. Sin embargo, también señalan que estos resultados dependen en gran medida del contexto educativo y de la forma en que se implementan las herramientas (Pozo et al., 2026; Sepulveda & Mayoral, 2025).

A pesar de estos aportes, se identifica un vacío significativo en la literatura, ya que no existen suficientes revisiones sistemáticas que integren de manera conjunta las herramientas de gamificación, sus contextos de aplicación y los efectos específicos en la motivación en la educación básica.

El objetivo del presente estudio es realizar una búsqueda sistemática de la literatura mediante la metodología de Kitchenham, que determine la usabilidad de las herramientas de gamificación y su impacto en la motivación en la educación básica.

A partir de este propósito se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿cuáles son las herramientas de gamificación empleadas en este nivel educativo?, ¿cuál es el impacto de las herramientas de gamificación en la motivación de los estudiantes en la educación básica?, ¿en qué contextos educativos se aplican dichas herramientas?, ¿cuál es el propósito de su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje?, ¿qué tipos de efectos en la motivación estudiantil se reportan en la literatura científica? y ¿qué resultados reporta la literatura científica sobre el uso de herramientas de gamificación en la educación básica?

DESARROLLO

2. REVISIÓN LITERARIA

2.1. Herramientas de gamificación

2.1.1. Conceptualización de la gamificación

La gamificación consiste en llevar algunos elementos de los juegos a espacios donde normalmente no se juega. En educación, su uso busca hacer que las actividades resulten más atractivas y que los estudiantes tengan una mayor disposición para participar. Latorre & Hidalgo (2025) la definen como “el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos” (p. 117).

Estos elementos pueden incorporarse mediante diferentes recursos utilizados durante las clases. Entre ellos están los puntos, los distintivos, los rangos y los rankings, que pueden utilizarse para despertar el interés de los estudiantes y mantener su participación en las actividades (Che Ku Mohd et al., 2023).

2.1.2. Tipos de herramientas de gamificación

Las herramientas de gamificación pueden cumplir diferentes funciones dentro del aula, dependiendo de la actividad que se quiera realizar. En la educación básica se han utilizado para hacer más dinámicas las clases y conseguir una mayor participación de los estudiantes. Paucar (2025) señala que estas herramientas se han convertido en un apoyo para el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Entre las plataformas más utilizadas se encuentran Kahoot, Educaplay, ClassDojo, Socrative, Classcraft y Quizizz; estas permiten incorporar juegos, preguntas, retos y otras actividades que pueden hacer más entretenido el aprendizaje. También pueden servir para evaluar lo aprendido y saber cómo están respondiendo los estudiantes. López (2022) destaca el uso de Kahoot, Plickers y Socrative para realizar actividades de evaluación con elementos de gamificación, ya que permiten obtener los resultados de los estudiantes en poco tiempo.

Otras plataformas, como Wordwall y Gimkit, han sido utilizadas para promover una mayor participación e interacción durante las clases. Camino (2024) también encontró resultados favorables en la motivación y el compromiso de los estudiantes mediante el uso de este tipo de recursos.

2.1.3. Beneficios educativos de las herramientas gamificadas

A partir de la evidencia disponible en la literatura, se reconoce que el uso de herramientas de gamificación puede aportar cambios positivos en diferentes aspectos del aprendizaje. A partir de lo encontrado, se puede decir que estas herramientas ayudan a mejorar el rendimiento de los estudiantes y hacen que participen más en clase. También pueden aumentar su motivación, ya que las actividades resultan más dinámicas y diferentes a las que se realizan normalmente (Anno et al., 2025).

Los beneficios también pueden verse en algunas habilidades que los estudiantes desarrollan durante las actividades. La resolución de problemas, el pensamiento lógico y la toma de decisiones son algunas de ellas. Además, las actividades gamificadas pueden generar más espacios para trabajar con otros compañeros e intercambiar ideas, lo que ayuda a crear un ambiente de aprendizaje más participativo (Velasco et al., 2025).

2.2. Motivación en la educación básica

2.2.1. Conceptualización de la motivación

La motivación es importante en la vida de las personas porque ayuda a mantener el interés y las ganas de alcanzar lo que se proponen. En la educación, cuando un estudiante tiene interés por aprender, puede mostrar mayor disposición para realizar las tareas y mantenerse involucrado en ellas. Por esta razón, la motivación ocupa un lugar importante dentro del proceso educativo; ya que se relaciona con el interés, el compromiso y la participación del estudiante (Amaya et al., 2024).

No se trata solamente de querer empezar una actividad, sino también tener la disposición para continuar con ella. Justiniano y Cansino (2024) definen la motivación como “aquella predisposición, energía o fuerza de naturaleza interna y positiva que mueve al sujeto a realizar un

aprendizaje desarrollando sus competencias, capacidades y actitudes” (p. 380). En la educación básica, este aspecto resulta importante porque durante esta etapa los estudiantes van formando hábitos y actitudes que pueden influir en su manera de asumir el estudio.

2.2.2. Tipos de motivación

Los estudiantes pueden encontrar diferentes razones para involucrarse en una actividad de aprendizaje, entre las cuales se destacan la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. Rahmi y S. (2022) explican que la motivación extrínseca surge a partir de factores externos al estudiante. Estos pueden estar relacionados con un ambiente agradable para aprender, la forma en que se desarrolla la clase y el uso de actividades que llamen la atención y animen a los estudiantes a participar. En cambio, la motivación intrínseca nace del propio estudiante y está relacionada con sus intereses y deseos de aprender. En este caso, el estudiante participa porque tiene iniciativa y busca alcanzar sus propios objetivos.

En la educación básica, tanto la motivación intrínseca como la extrínseca tienen un papel importante en el aprendizaje, ya que pueden influir en la participación de los estudiantes, en su interés por las actividades escolares y en su rendimiento académico (Mora et al., 2024).

La forma en que actúa cada tipo de motivación también puede variar. La motivación intrínseca se ha relacionado con un aprendizaje más profundo, con la creatividad y con un compromiso que puede mantenerse durante más tiempo. Por otro lado, los estímulos externos pueden ayudar al estudiante a cumplir determinados objetivos y mejorar su rendimiento cuando se utilizan de manera adecuada (Bandara & Hettiwaththage, 2025).

2.2.3. Factores que influyen en la motivación

La motivación de un estudiante puede cambiar según las condiciones en las que aprende y según sus propias características. El interés por aprender, la confianza en sus capacidades y la perseverancia son algunos de los aspectos personales que pueden influir. También intervienen elementos del entorno, como el apoyo de la familia, la forma en que actúa el docente y la relación con los compañeros (Ginting et al., 2024).

Todos estos aspectos pueden influir en las ganas que tiene el estudiante de participar y realizar las actividades escolares. Por esta razón, la motivación no depende solo del estudiante, sino también del ambiente en el que aprende.

3. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se desarrolló con un enfoque cualitativo, debido a que se centró en revisar, interpretar y sintetizar información obtenida de investigaciones científicas ya publicadas. Este enfoque permitió conocer cómo se han utilizado las herramientas de gamificación en la educación básica y qué efectos se han reportado sobre la motivación de los estudiantes.

La investigación corresponde a una revisión sistemática de la literatura, de tipo documental y con alcance descriptivo. Para ello, se recopilaron y analizaron estudios científicos publicados en revistas académicas y otras fuentes relacionadas con la gamificación y la motivación en la educación básica.

La unidad de análisis estuvo formada por estudios científicos que abordaron el uso de herramientas de gamificación y su relación con la motivación en la educación básica. Después de aplicar los criterios de selección establecidos, la muestra quedó conformada por 26 estudios.

Para el desarrollo del estudio se empleó el método de revisión sistemática de la literatura propuesto por Kitchenham y Charters (2007). De acuerdo con estos autores, este tipo de revisión se estructura en tres fases principales, las cuales orientan de manera sistemática el proceso de búsqueda, selección y análisis de la información científica:

1. Planificación de la revisión: En esta etapa se determina por qué es necesario realizar la revisión, se plantean las preguntas de investigación y se prepara un protocolo que establece cómo se llevará a cabo el proceso.
2. Ejecución de la revisión: Esta fase comprende la búsqueda de los estudios relacionados con el tema y la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión definidos previamente. Estos criterios ayudan a determinar qué estudios pueden ser considerados para responder a las preguntas de investigación.

3. Resultados de la revisión: En esta etapa final se organiza la información obtenida de los estudios seleccionados, se integran los principales hallazgos y se presentan los resultados de la revisión

La información se recopiló mediante una revisión documental de artículos científicos localizados en bases de datos académicas. Para encontrar estudios relacionados con el tema se utilizaron cadenas de búsqueda con operadores booleanos, lo que ayudó a delimitar los resultados de acuerdo con los objetivos planteados.

Como instrumento se utilizó una matriz de revisión documental, en la que se registró la información de los artículos seleccionados de acuerdo con las variables e indicadores definidos. La información fue organizada y procesada en Microsoft Excel. La matriz fue revisada por expertos para comprobar que sus indicadores mantuvieran relación con los objetivos de la investigación.

En cuanto a los aspectos éticos, se respetó la propiedad intelectual mediante la citación de las fuentes consultadas y el uso adecuado de la información. Debido a que el estudio se basó únicamente en literatura científica publicada, no fue necesario trabajar con consentimiento informado ni realizar intervenciones con personas

Fases del método de revisión sistemática de Kitchenham y Charters

Fase 1. Planificación de la revisión

La planificación fue el primer paso para organizar la revisión. En esta fase se definió cómo se buscarían y seleccionarían los estudios relacionados con las herramientas de gamificación y la motivación de los estudiantes de educación básica. Esta decisión se tomó debido a la cantidad de estudios disponibles sobre el tema y al interés, por lo que era importante revisarlos para tener una idea más clara de los resultados que se habían obtenido.

A partir de este propósito se plantearon las siguientes preguntas de investigación:

P1: ¿Cuáles son las herramientas de gamificación empleadas en la motivación en la educación básica?

P2: ¿Cuál es el impacto de las herramientas de gamificación en la motivación de los estudiantes en la educación básica?

P3: ¿En qué contextos educativos se aplican las herramientas de gamificación en la educación básica?

P4: ¿Cuál es el propósito del uso de herramientas de gamificación en la educación básica?

P5: ¿Qué tipos de efectos en la motivación estudiantil se reportan en los estudios analizados?

P6: ¿Qué resultados reporta la literatura científica sobre el uso de herramientas de gamificación en la educación básica?

Para responder estas preguntas se establecieron los indicadores que orientarían la revisión, los cuales fueron: tipo de herramienta de gamificación (plataformas, aplicaciones o recursos gamificados utilizados en educación básica), impacto de las herramientas de gamificación en la motivación estudiantil (impacto positivo, impacto negativo e impacto neutro), contexto educativo (nivel de educación básica, asignatura o área de aplicación), propósito de uso de la herramienta (motivación, participación e interés por el aprendizaje), efectos en la motivación estudiantil (motivación intrínseca y motivación extrínseca) y resultados reportados (percepciones, efectos positivos o limitaciones).

La búsqueda se llevó a cabo en Scopus, SciELO, Redalyc, ProQuest, ERIC y Google Académico mediante una cadena de búsqueda previamente definida. Los estudios encontrados fueron considerados inicialmente como posibles fuentes para la revisión y luego pasaron por un proceso de selección según los criterios establecidos. Para registrar y ordenar la información se utilizó una matriz de revisión documental elaborada a partir de los indicadores del estudio.

La búsqueda se realizó en Scopus, SciELO, Redalyc, ProQuest, ERIC y Google Académico, utilizando una cadena de búsqueda definida previamente. Los estudios encontrados se revisaron para determinar cuáles podían formar parte de la investigación, tomando en cuenta los criterios establecidos. Para registrar y ordenar la información que se obtuvo, se utilizó una matriz de revisión documental que incluía los indicadores considerados en el estudio.

Fase 2. Ejecución de la revisión

Una vez definida la estrategia de búsqueda, se establecieron los criterios que permitieron decidir qué estudios serían incluidos y cuáles quedarían fuera. Estos criterios ayudaron a mantener el análisis centrado en investigaciones relacionadas directamente con el tema. La Tabla 1 presenta los criterios de inclusión utilizados.

Tabla 1

Criterios de inclusión considerados para la selección de los estudios

Categoría	Criterio	Justificación
Tipo de publicación	Estudios científicos difundidos en revistas académicas arbitradas e indexadas	Garantiza el rigor metodológico, la validez científica y la calidad de las fuentes analizadas
Periodo de publicación	Publicaciones correspondientes a los últimos cinco años (2021–2026)	Permite analizar evidencia científica reciente y actualizada sobre el tema
Idioma	Publicaciones redactadas en español e inglés	Asegura el acceso a literatura relevante tanto del contexto hispanohablante como internacional
Enfoque temático	Investigaciones que analicen el uso de herramientas de gamificación en contextos educativos	Delimita los estudios al objeto de análisis central de la revisión
Variable de estudio	Investigaciones empíricas que evalúen el impacto de la gamificación en la motivación del estudiantado	Permite examinar la relación directa entre gamificación y motivación
Nivel educativo	Estudios aplicados en el nivel de educación básica	Delimita el contexto educativo de interés y excluye otros niveles no pertinentes
Accesibilidad	Publicaciones de acceso abierto con texto completo disponible	Permite el acceso a los estudios seleccionados, permitiendo una revisión exhaustiva, análisis detallado y correcta síntesis de la información.

Nota. Los criterios se establecieron para seleccionar estudios pertinentes y coherentes con base en los lineamientos metodológicos para revisiones sistemáticas de la literatura.

De manera complementaria a los criterios de inclusión, se definieron criterios de exclusión con el fin de depurar los resultados obtenidos durante la búsqueda y evitar la incorporación de estudios que no aportaran evidencia relevante para el análisis propuesto. En la Tabla 2 se presentan los criterios de exclusión considerados durante el proceso de selección de los artículos.

Tabla 2

Criterios de exclusión considerados para la selección de los estudios

Categoría	Criterio	Justificación
Tipo de documento	Libros, capítulos de libros y documentos no arbitrados	Dificultan la comparación homogénea entre estudios, al no garantizar procesos de evaluación por pares ni presentar, en muchos casos, evidencia empírica directamente comparable
Nivel educativo	Investigaciones desarrolladas en niveles educativos distintos a la educación básica	Se excluyen por no corresponder al contexto educativo de interés del estudio.
Duplicidad	Estudios duplicados en más de una base de datos	Evita la repetición de información y sesgos en la síntesis de resultados.
Accesibilidad	Publicaciones con acceso restringido	Impide la revisión completa del contenido y limita el análisis riguroso y la síntesis adecuada de la información.

Nota. Los criterios se establecieron para descartar estudios que no se ajustan a los lineamientos metodológicos para revisiones sistemáticas de la literatura.

Las preguntas de investigación sirvieron como base para construir la cadena de búsqueda. Esta se orientó a localizar estudios relacionados con las herramientas de gamificación y su impacto en la motivación dentro de la educación básica. La búsqueda se aplicó en Scopus, SciELO, Redalyc, ProQuest, ERIC y Google Académico. En la Tabla 3 se presenta la relación entre la pregunta de investigación y la cadena de búsqueda utilizada para la identificación de los estudios primarios.

Tabla 3*Preguntas de investigación y cadena de búsqueda utilizada*

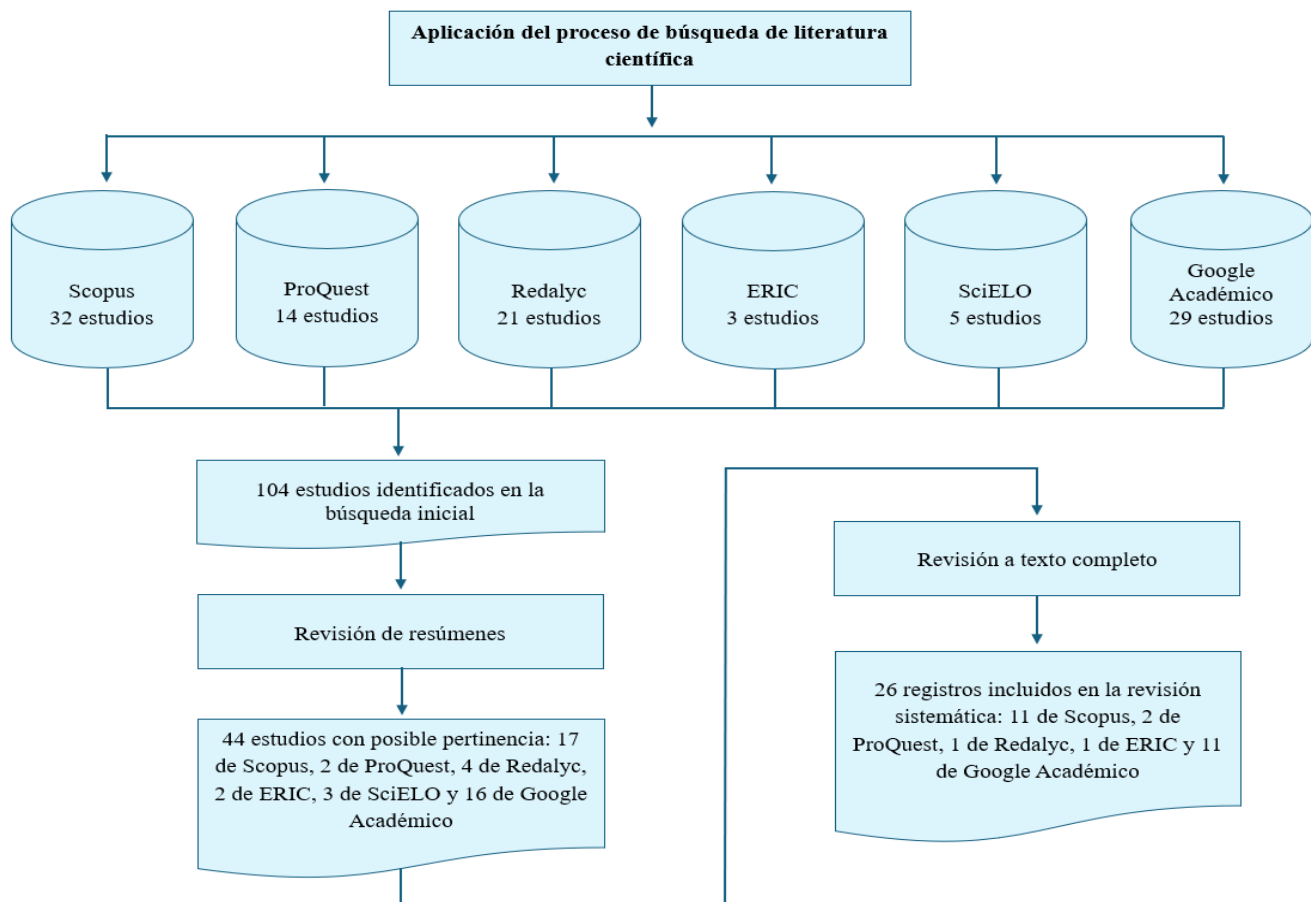
Preguntas de investigación	Cadena de búsqueda
1. ¿Cuáles son las herramientas de gamificación empleadas en la motivación en la educación básica?	("gamification" OR "gamificación" OR "game-based learning" OR "aprendizaje basado en juegos" OR "educational gamification" OR "gamificación educativa")
2. ¿Cuál es el impacto de las herramientas de gamificación en la motivación de los estudiantes en la educación básica?	AND ("tools" OR "herramientas" OR "platforms" OR "plataformas" OR "applications" OR "aplicaciones") AND
3. ¿En qué contextos educativos se aplican las herramientas de gamificación en la educación básica?	("motivation" OR "motivación" OR "student motivation" OR "motivación estudiantil" OR
4. ¿Cuál es el propósito del uso de herramientas de gamificación en la educación básica?	"engagement" OR "compromiso") AND
5. ¿Qué tipos de efectos en la motivación estudiantil se reportan en los estudios analizados?	("impact" OR "impacto" OR "effects" OR "efectos" OR "outcomes" OR "resultados")
6. ¿Qué resultados reporta la literatura científica sobre el uso de herramientas de gamificación en la educación básica?	AND ("basic education" OR "educación básica" OR "primary education" OR "educación primaria" OR "elementary education" OR "educación elemental" OR "secondary education" OR "educación secundaria")

Nota. La cadena de búsqueda se construyó a partir de los conceptos clave comunes a ambas preguntas de investigación, utilizando operadores booleanos AND y OR.

El proceso de búsqueda y selección de estudios se presenta en la Figura 1, donde se evidencia la depuración progresiva de la literatura científica en las diversas bases de datos seleccionadas. Este procedimiento permitió pasar de una exploración amplia de información a la conformación de un conjunto final de estudios alineados con los criterios definidos para la revisión.

Figura 1

Protocolo de la revisión literaria



Nota. La figura representa el proceso de identificación, selección y depuración de los registros obtenidos en las bases de datos académicas consideradas para la revisión sistemática.

En la primera búsqueda se obtuvieron 104 estudios relacionados con la gamificación y la motivación en la educación básica. Después de revisar los resúmenes, se conservaron 44 investigaciones que mostraban mayor relación con el tema. Finalmente, la revisión del texto completo y la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión permitieron seleccionar 26 estudios para el análisis.

Fase 3. Resultados de la revisión

Una vez terminado el proceso de búsqueda y selección mostrado en la Figura 1, se organizó la información de cada base de datos para conocer cómo se redujo el número de estudios en las distintas etapas. Esta distribución se presenta en la Tabla 4.

Tabla 4*Distribución de registros según fase de selección y base de datos*

Base de datos	Registros iniciales	Revisión de resúmenes	Revisión a texto completo
Scopus	32	17	11
ProQuest	14	2	2
Redalyc	21	4	1
ERIC	13	2	1
SciELO	5	3	0
Google Académico	29	16	11
TOTAL	104	44	26

Nota. Elaboración propia a partir de la búsqueda realizada en las bases de datos.

En la búsqueda inicial se identificaron 104 registros en las diferentes bases de datos académicas. Después de revisar los resúmenes, se seleccionaron los trabajos que tenían una relación más directa con el tema de estudio, con un total de 44 registros. Luego, se revisaron los textos completos y se seleccionaron 26 trabajos que cumplieran con los criterios establecidos para la investigación.

El nivel de impacto de las revistas donde fueron publicados los estudios seleccionados se organizó según su clasificación en cuartiles y nivel regional. Como se observa en la Tabla 5, predominan las publicaciones de nivel regional, seguidas por las revistas Q1 y Q2. Las revistas Q3 tienen una participación reducida y no se encontraron estudios publicados en revistas Q4.

Tabla 5*Nivel de impacto de las revistas incluidas en la revisión*

Nivel de impacto	Frecuencia	Porcentaje
Regional	12	46,15%
Q1	9	34,62%
Q2	4	15,38%
Q3	1	3,85%
Q4	0	0,00%
Total	26	100,00%

Nota. Elaboración propia con base en los estudios revisados.

4. RESULTADOS

Los estudios revisados muestran que la gamificación se ha utilizado como una forma de motivar a los estudiantes y hacer que se involucren más en las actividades de aprendizaje en la educación básica. En la mayoría de las investigaciones se encontraron resultados positivos principalmente en aspectos como la motivación, la participación, el interés por aprender y el rendimiento académico.

Para presentar estos resultados se tomaron en cuenta los indicadores definidos en la matriz de análisis. Entre ellos están el impacto de la gamificación, los tipos de herramientas, el contexto educativo, los propósitos de uso, los efectos en la motivación y los resultados reportados.

Tabla 6

Tipo de herramientas de gamificación utilizadas (P1)

Categoría	Herramientas identificadas	F	%
Plataformas	ClassCraft, MyClassGame, ClassDojo, TreasureIsland, Educaplay, Knowre, Kahoot, Socrative, Edmodo, Elever.	9	26,47%
Aplicaciones	iCuadernos, Monster Kit, Just Dance Now, Aging Collagen, Knight Arthur.	4	11,76%
Recursos gamificados	Objetos digitales interactivos, minijuegos, juegos educativos integrados, actividades lúdicas estructuradas, crucigramas, mapas gamificados, libro electrónico gamificado, programas gamificados basados en narrativa, simulaciones, juegos de roles.	21	67,16%
Total		34	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios revisados. La tabla muestra las categorías y las herramientas encontradas en cada una. Algunos estudios incluyen más de una categoría, por eso el total supera $n = 26$.

En la Tabla 6 se muestra la distribución de las herramientas de gamificación encontradas en las investigaciones revisadas. Se incluyeron plataformas, aplicaciones y distintos recursos gamificados. Los recursos gamificados representan el 67,2% del total, mientras que las plataformas alcanzan el 26,5%. Las aplicaciones presentan el porcentaje más bajo, con un 11,8%.

Tabla 7*Impacto de la gamificación en la motivación estudiantil (P2)*

Categoría	F	%
Impacto positivo	18	69.23%
Impacto negativo	0	0,00%
Impacto neutro	0	0,00%
Otro tipo de impacto	8	30.77%
Total	26	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios analizados. Algunos estudios reportan más de una categoría, por eso el total supera = 26.

La Tabla 7 organiza el impacto de la gamificación en la motivación estudiantil, clasificándolo en impacto positivo, negativo, neutro y otros tipos de impacto. Los estudios analizados evidencian un predominio del impacto positivo, con un 69,2% del total. En segundo lugar, se ubican otros tipos de impacto, con un 30,8%. Finalmente, las categorías de impacto negativo e impacto neutro no registran presencia en la muestra analizada.

Tabla 8*Contexto educativo de aplicación de la gamificación (P3)*

Categoría	F	%
Nivel de educación básica	26	40.63%
Asignatura	22	34.38%
Área de aplicación	16	25.00%
Total	64	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios analizados. Algunos estudios reportan más de una categoría, por lo que la suma supera n = 26

La Tabla 8 recoge la distribución del contexto educativo en el que se implementa la gamificación, considerando el nivel de educación básica, la asignatura y el área de aplicación. El nivel de educación básica reúne el 40,6% de los registros. La asignatura alcanza el 34,4%, mientras que el área de aplicación corresponde al 25,0%.

Tabla 9*Propósito de uso de la gamificación (P4)*

Categoría	F	%
Motivación	25	25,00%
Participación	25	25,00%
Interés por el aprendizaje	26	26,00%
Otros	24	24,00%
Total	100	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios analizados. Algunos estudios reportan más de una categoría, por eso el total supera = 26.

La Tabla 9 muestra para qué se utilizó la gamificación en los estudios analizados. El interés por el aprendizaje fue el propósito más frecuente, con un 26% de los registros. La motivación y la participación representaron cada una el 25%, mientras que otros propósitos alcanzaron el 24%.

Tabla 10*Efectos de la gamificación en la motivación estudiantil (P5)*

Categoría	F	%
Motivación intrínseca	18	31.58%
Motivación extrínseca	14	24.56%
Otros	25	43.86%
Total	57	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios analizados. Algunos estudios reportan más de una categoría, por lo que la suma supera n = 26

La Tabla 10 presenta los tipos de motivación considerados en los estudios, diferenciando entre motivación intrínseca, extrínseca y otras formas de motivación. Dentro de la distribución, la categoría de otros concentra el 43,9%. La motivación intrínseca ocupa el 31,6%, mientras que la motivación extrínseca corresponde al 24,6% del total.

Tabla 11*Resultados reportados en los estudios incluidos (P6)*

Categoría	F	%
Percepciones	23	31.51%
Efectos positivos	26	35.62%
Limitaciones	24	32.88%
Total	73	100%

Nota. Elaboración propia a partir de los estudios analizados. Algunos estudios reportan más de una categoría, por eso el total supera = 26.

La Tabla 11 muestra los principales resultados de los estudios revisados. Los efectos positivos fueron los más frecuentes, con un 35,6%. Las limitaciones metodológicas alcanzaron el 32,9% y las percepciones el 31,5%. Los tres resultados presentan porcentajes similares.

5. DISCUSIÓN

Los resultados muestran que la gamificación se está utilizando en la educación básica de distintas maneras. Esto se relaciona con la variedad de herramientas y recursos encontrados en los estudios revisados. En la pregunta 1 se observó que su uso no depende únicamente de plataformas digitales. Aunque aparecen recursos como ClassCraft, Genially, MyClassGame y ClassDojo, también se encontraron propuestas elaboradas por los propios docentes, entre ellas juegos de mesa, dinámicas grupales, retos, sistemas de recompensas y simulaciones.

Este dato es consistente con lo señalado por (López, 2022), quien sostiene que la gamificación puede aplicarse en contextos con recursos limitados siempre que exista una mediación pedagógica adecuada. Por tanto, el recurso utilizado no parece ser el único factor que determina sus resultados. La forma en que el docente organiza las actividades y las relaciona con lo que se busca aprender también influye en los resultados que se pueden obtener.

Al revisar los estudios, se puede notar que la gamificación no se aplica siempre de la misma manera. En algunos casos se utilizan herramientas digitales, mientras que en otros los docentes crean sus propias actividades y recursos. Por ejemplo, un docente puede trabajar con una plataforma digital y otro puede plantear retos, juegos o dinámicas dentro del aula sin

necesidad de utilizar tecnología. Esto muestra que la gamificación puede llevarse a la práctica de distintas formas, dependiendo de lo que se quiera lograr y de las posibilidades que tenga cada institución.

En cuanto a la pregunta 2, los resultados muestran que la gamificación tiene, en general, un efecto positivo en la motivación de los estudiantes. En varios estudios se encontró que los estudiantes muestran más interés, participan con mayor frecuencia y se involucran más en las actividades.

Por ejemplo, Benavides et al. (2025) y Ganchozo y Ganchozo (2026) encontraron que al incluir retos, recompensas y las dinámicas lúdicas, la respuesta de los estudiantes cambia. No solo prestan atención al principio, sino que se mantienen activos durante toda la actividad. Estos resultados guardan relación con lo encontrado en esta revisión y refuerzan la idea de que la gamificación puede tener un efecto favorable sobre la motivación cuando se utiliza de manera adecuada.

Las preguntas 3 y 4 estuvieron relacionadas con los contextos de aplicación y los propósitos con los que se utiliza la gamificación. Los resultados muestran que uno de sus usos más frecuentes es fomentar la motivación, la participación y el interés por aprender. Caise et al. (2025) y Puchaicela et al. (2025) también señalan resultados favorables en estos aspectos y plantean que una buena implementación puede relacionarse con mejoras en el rendimiento académico.

Esto permite observar que la gamificación no se utiliza solamente para captar la atención de los estudiantes. También puede formar parte del desarrollo de las actividades de aprendizaje y apoyar otros procesos que ocurren dentro del aula.

En la pregunta 5 se encontró la presencia tanto de motivación intrínseca como extrínseca. Este resultado guarda relación con lo planteado por Ábalos et al. (2026), quienes señalan que los efectos de la gamificación no dependen únicamente de la tecnología utilizada, sino también de la manera en que se diseña la propuesta y de los aspectos emocionales que intervienen en ella.

Aunque este estudio no analiza de manera directa cada tipo de motivación, sus

planteamientos ayudan a comprender los resultados encontrados. Cuando las actividades despiertan interés, permiten cierta autonomía y hacen que el estudiante participe por iniciativa propia, pueden favorecer la motivación intrínseca. Al mismo tiempo, elementos como las recompensas pueden generar motivación extrínseca, por lo que ambas pueden aparecer dentro de una misma propuesta gamificada.

En la pregunta 6 se encontraron algunos resultados que no siguen una misma tendencia. Flores et al. (2023) advierten que los entornos gamificados pueden favorecer una motivación más autónoma, pero también pueden generar dependencia de recompensas externas cuando estas tienen demasiado peso dentro de la actividad. Esto ayuda a explicar los efectos condicionados encontrados en la revisión.

Por esta razón, no parece suficiente con incorporar una herramienta o una dinámica de juego para obtener resultados positivos. El efecto de la gamificación también está relacionado con la forma en que se diseña la actividad, el contexto en el que se aplica y las características de los estudiantes que participan en ella.

Los resultados de esta revisión ayudan a entender mejor cómo se usan las herramientas de gamificación en la educación básica y qué impacto tienen en la motivación de los estudiantes. En lugar de mirar cada dato por separado, el estudio conecta el tipo de herramienta utilizada, el entorno escolar, el objetivo de la clase y los resultados obtenidos. Esto permite ver el panorama completo y descubrir coincidencias que antes estaban escondidas o repartidas en diferentes investigaciones.

En la práctica, los datos muestran que la gamificación funciona muy bien para hacer las clases más animadas e interesantes, siempre y cuando las actividades se planifiquen con un fin educativo claro. Cuando esto se logra, ayuda a mejorar la convivencia en el salón, anima a los estudiantes a participar más y despierta en ellos tanto el interés propio por aprender como el entusiasmo por lograr metas en la clase. Sin embargo, para que dé buenos resultados no basta con lanzar el juego, se necesita que los profesores sepan cómo aplicarlo y que las instituciones cuenten con las condiciones básicas, sobre todo en aquellos lugares donde la tecnología es limitada.

6. CONCLUSIONES

A partir de la información analizada, queda claro que la gamificación ha ganado terreno en la educación básica como una propuesta moderna para enfrentar problemas muy comunes, como el poco interés de los estudiantes y el uso excesivo de métodos de enseñanza tradicionales. Sin embargo, su aplicación todavía está en sus primeras etapas, de forma desigual y con poca organización, especialmente en los estudios realizados en Latinoamérica y Ecuador.

Desde la parte teórica, se concluye que la gamificación y la motivación caminan de la mano en el aula. Tanto las actividades digitales como las dinámicas sin tecnología logran que los alumnos participen más, se interesen por las clases y sientan deseos de aprender, ya sea por satisfacción personal o por alcanzar un logro, siempre y cuando el juego haya sido planificado con una meta educativa clara y pensando en el grupo de estudiantes.

En cuanto a los resultados de la revisión sistemática, la gamificación demuestra que ayuda a dinamizar las clases y a motivar a los estudiantes desde adentro. Aun así, se observa que sus efectos varían dependiendo del lugar donde se aplique, la herramienta elegida y el cuidado con el que se haya organizado la clase.

También se concluye que no todos los estudios entienden la gamificación de la misma manera. Esta diferencia permite ver que todavía existen distintas formas de entender y aplicar la gamificación en la educación básica. A pesar de ello, hay un punto que se repite en buena parte de los estudios y es que su uso puede contribuir a que los estudiantes se involucren más en las actividades y tengan mayor interés por aprender.

7. RECOMENDACIONES

Es recomendable que las autoridades educativas y las escuelas incorporen la gamificación de forma oficial dentro de sus planes de estudio. La idea es que deje de ser un recurso improvisado y se convierta en una herramienta de enseñanza permanente y bien estructurada.

También sería conveniente capacitar mejor a los docentes. No basta con enseñarles a usar una aplicación o una plataforma digital; lo importante es guiarlos para que sepan combinar esas herramientas con metodologías de enseñanza activas que respondan a aprendizajes reales y no solo al uso de la tecnología por usarla.

Resulta clave que cada docente adapte estas dinámicas a la realidad de sus alumnos y de las instituciones. La planificación debe priorizar que el estudiante disfrute aprender por el gusto de hacerlo, evitando que se acostumbre a participar únicamente si hay un premio de por medio, dando prioridad a la planificación didáctica para estimular la motivación intrínseca y evitar depender solamente de recompensas externas.

Finalmente, se sugiere que se realicen investigaciones futuras que profundicen en la delimitación conceptual de la gamificación y que describan con mayor claridad los elementos que componen su implementación. Esto permitirá que la comunidad académica hable un mismo idioma y que sea más fácil comparar los resultados entre distintas escuelas y países.

8. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio tiene algunas limitaciones que conviene tener en cuenta. Por un lado, los resultados dependen de la información que estaba disponible en las bases de datos consultadas, porque aunque la búsqueda fue rigurosa, es posible que algunos documentos importantes hayan quedado fuera por temas de idioma, restricciones de acceso o por los filtros de selección utilizados.

Por otro lado, al tratarse de una investigación basada exclusivamente en la lectura y análisis de documentos, no se trabajó directamente en las aulas ni se aplicaron instrumentos a estudiantes o docentes. Por ello, los resultados corresponden a lo que han encontrado otros investigadores y no a una experiencia propia que permita comprobar estos efectos de manera directa.

Otra limitación, es que el análisis dependió del material publicado por otros autores, donde varios estudios presentaban grupos de estudiantes muy pequeños, actividades que duraron muy poco tiempo o métodos de trabajo difíciles de comparar entre sí. Esta variedad de herramientas y entornos hace que no se puedan dar respuestas únicas o universales, lo que deja el camino abierto para que futuras investigaciones analicen el tema con mayor profundidad.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos, F., Hueso, J., & Romero, L. M. (2026). Impacto de las TIC en la motivación y el aprendizaje en educación primaria: Hacia una escuela emocionante. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (75). <https://doi.org/10.12795/pixelbit.114450>
- Amaya, B. R., Rosales, B. O., & Medina, A. J. (2024). El impacto de la motivación en el aprendizaje de la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2390-2399. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>
- Anno, G. A., Pangowan, M., Wayan, M. A., Aragon, S. P., & Tabon, M. (2025). Gamification Tools for Enhancing Academic Performance: A Systematic Review of Classroom Applications. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 2454-6186. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5065151>
- Bandara, K. M. N. T. K., & Hettiwaththage, R. C. (2025). The Interplay of Intrinsic and Extrinsic Motivation in Academic Achievement: A Comprehensive Review. *Sri Lanka Journal of Social Work*, 9(2). <https://doi.org/10.4038/sljsw.v9i2.24>
- Benavides, A. Y., Pinargote, M. F., Arboleda, M. M., Vélez, A. M., & Lopera, E. C. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica. *Sinergia Académica*, 8(5), 678-693. <https://doi.org/10.51736/sa680>
- Caise, A. M., Delgado, V. I., Arriaga, C. N., Caise, A. M., & Casquete, M. E. (2025). Estrategias de Gamificación en la Motivación y Desempeño Académico de Estudiantes de Educación Básica Media. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(2), 7808-7823.
- Camino, V. M. (2024). Plataformas de gamificación educativa para la enseñanza de segundas y terceras lenguas. *Social & Educational Lens*, 1. <https://doi.org/10.56931/sel.2024.e7>
- Che Ku Mohd, C. K. N., Mohamad, S. N. M., Sulaiman, H. A., Shahbodin, F., Rahim, N. R., & Aizudin, A. (2023). A Review of Gamification Tools to Boost Students' Motivation and Engagement. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7), 2771-2782.
- Flores, G., Iniesta, M., & Fernández, J. (2023). “La casa EF papel”: Gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*, (151), 36-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)
- Ganchozo, L. C. Z., & Ganchozo, D. L. Z. (2026). Aprendizaje basado en juegos (gamificación)

- y su impacto en la motivación escolar en educación básica. *ASCE MAGAZINE*, 5(1), 812-831. <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.620>
- Ginting, F. Y. A., Pasaribu, P. R. P., Purba, M., Gulo, P. A., Nababan, B. A., Waruwu, Y. A., & Sinaga, Y. F. L. (2024). A STUDY OF THE LEARNING MOTIVATION OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 068008. *Journal of Language and Education*, 69-74.
- Jaramillo, L., Basantes, A., Cabezas, M., & Casillas, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Justiniano, R. J., & Cancino, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380-392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering* [EBSE Technical Report]. Keele University.
- Latorre, N. B., & Hidalgo, B. G. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: Revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín Redipe*, 14(1), 116-154.
- López, N. J. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: Recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura*, 14(1), 6-25. <https://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2134>
- Mora, V. E., López, N. A., Larrea, E. N., Pérez, H. L., Aldáz, O. B., & Criollo, R. D. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 9(2), 95-111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Paucar, R. I. (2025). *“Herramientas de gamificación, como apoyo pedagógico de las clases virtuales* [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Estatal Del Carchi]. <https://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2703>
- Pozo, B. D., Suquilanda, M. J., Guanga, W. G., & Yagual, A. N. (2026). Gamificación en la educación: Una revisión narrativa sistemática sobre su impacto en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo. *Dominio de las Ciencias*, 12(1), 83-108. <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4650>

- Puchaicela, M. P., Maldonado, N. L., Vivanco, R. A., & Melania, P. E. (2025). La gamificación como estrategia de motivación en la Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*, 10(12), 1855-1866. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i12.10913>
- Rahmi, T. S., & S, N. (2022). The role of Learning Motivation (Extrinsic and Intrinsic) and its Implications in the Learning Process. *International Journal of Educational Dynamics*, 5(1), 147-152. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v5i1.378>
- Sepulveda, F. A., & Mayoral, L. (2025). La Gamificación en el Aula: Estrategias, Beneficios, Retos e Impacto. *Saber Ser - Revista de Estudios Cualitativos en Educación*, 2(1), 37-52. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.38>
- Torres, A. Y. (2024). Gamificación en educación secundaria latinoamericana: Impacto en eficiencia interna, desafíos y oportunidades de mejora. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 179-206. <https://doi.org/10.69821/constellations.v3i1.36>
- Velasco, N. S., Ayala, N. R., Ayala, M. Y., & Pacheco, M. E. (2025). Impacto de la gamificación como estrategia didáctica en matemática en educación primaria. *Explorador Digital*, 9(3), 26-42. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i3.3446>