



Jugar para aprender: La gamificación como estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje significativo en el aula 2025-2026

Play to learn: Gamification as a teaching strategy to enhance meaningful learning in the classroom
2025-2026

Gerardo Medina Mitzy Mariel
242501020061@educacioneverest.com
<https://orcid.org/0009-0002-4705-8069>
Instituto Everest de Sinaloa, México.

Resumen

El presente artículo aborda la gamificación como estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje significativo en el aula. Su objetivo es analizar cómo la integración de elementos de juego puede aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Se argumenta que la gamificación permite mejorar la motivación, la participación y la comprensión profunda de los contenidos curriculares, siempre que se diseñe con objetivos pedagógicos claros y una estructura lúdica coherente. La metodología se basa en el análisis documental y la cartografía conceptual de autores relevantes. Los resultados muestran que la gamificación, más allá de una moda educativa, representa una práctica efectiva para construir aprendizajes duraderos, colaborativos y emocionalmente significativos. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para atraer el interés y atención de los alumnos fomentando su participación. Asimismo, se destaca la importancia de que los docentes actúen como facilitadores y diseñen cuidadosamente la integración de estas estrategias con los objetivos educativos.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje significativo, estrategias didácticas, motivación, innovación educativa.

Abstract

This article addresses gamification as a teaching strategy to enhance meaningful learning in the classroom. Its objective is to analyze how integrating game elements can increase motivation and improve students' academic performance. It argues that gamification improves motivation, participation, and a deeper understanding of curricular content, provided it is designed with clear pedagogical objectives and a coherent game structure. The methodology is based on documentary analysis and conceptual mapping of relevant authors. The results show that gamification, beyond being an educational fad, represents an effective practice for building lasting,

collaborative, and emotionally meaningful learning experiences. In conclusion, gamification is presented as an effective strategy for attracting students' interest and attention, fostering their participation. Furthermore, the importance of teachers acting as facilitators and carefully designing the integration of these strategies with educational objectives is emphasized.

Keywords: gamification, meaningful learning, teaching strategies, motivation, educational innovation.

Introducción

La sociedad actual atraviesa un proceso de constante cambio en la forma en que genera y transmite el conocimiento; sin embargo, aún hay docentes que continúan aplicando métodos de enseñanza tradicionales que han permanecido vigentes durante años, pero que ya no resultan significativos ni efectivos para las nuevas generaciones, lo que requiere de una innovación. La sociedad actual difiere considerablemente de la de décadas pasadas, por lo que se vuelve indispensable replantear las prácticas pedagógicas dentro del aula con el fin de favorecer aprendizajes más pertinentes y significativos (Oviedo, 2012).

De acuerdo con Bautista, Martínez y Hiracheta (2014), la innovación educativa y la integración del cambio digital representan un reto importante para el profesorado, ya que el desconocimiento sobre el potencial de la tecnología dificulta la implementación de planeaciones innovadoras. A este reto se suma la falta de tiempo, uno de los principales impedimentos para el desarrollo de proyectos tecnológicos, pues el profesorado requiere espacios para actualizarse, conocer nuevas herramientas y aplicarlas en su práctica cotidiana. En los últimos años, especialmente a partir de la pandemia por COVID-19, los docentes enfrentaron múltiples retos y se vieron en la necesidad de experimentar con los recursos a su alcance, debido a que la interacción con los estudiantes se realizó principalmente a través de las tecnologías de la información (Molina et al., 2015).

La gamificación se ha consolidado como una propuesta pedagógica innovadora orientada a transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria. Esta estrategia integra componentes propios del diseño de los juegos en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación y favorecer aprendizajes más significativos en los estudiantes (Alarcón et al., 2020).

A pesar del creciente interés por la gamificación a nivel internacional, la revisión de la literatura evidencia que en el contexto mexicano aún existen vacíos importantes en torno a su análisis sistemático, especialmente en lo referente a su conceptualización, fundamentos teóricos, componentes didácticos y aplicación en la educación primaria. La mayoría de los estudios se concentran en contextos extranjeros o se limitan a experiencias aisladas, lo que revela la necesidad de profundizar en su estudio desde una perspectiva conceptual que permita comprender su alcance, limitaciones y potencial educativo en el sistema educativo nacional.

De igual manera, la motivación del estudiante constituye un elemento clave dentro del proceso de aprendizaje, ya que cuando el alumno se siente interesado y disfruta aprender, muestra mayor constancia y alcanza mejores resultados académicos. En este marco, las estrategias de gamificación favorecen la motivación intrínseca al ofrecer entornos que valoran el esfuerzo, el avance y la superación de retos. La incorporación de dinámicas lúdicas como recompensas, niveles o competencias colaborativas permite que los estudiantes se involucren de manera más activa y comprometida en su aprendizaje (Gil-Quintana & Prieto Jurado, 2020).

Además de potenciar la motivación, el juego influye positivamente en el aprendizaje y en el desempeño académico al integrar componentes recreativos dentro de las actividades escolares. Esto hace que las tareas resulten más atractivas y retadoras, promoviendo procesos de aprendizaje más profundos y reflexivos (López Marí et al., 2022). Asimismo, diversas investigaciones señalan que el uso de dinámicas lúdicas en el aula contribuye a mejorar la memoria y la retención de la información, así como al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Estas experiencias también fomentan el trabajo colaborativo y la interacción entre los estudiantes, favoreciendo la construcción de un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador (Mero Mendoza & Castro Bermúdez, 2021).

En atención a lo anterior, el propósito de este artículo es analizar la gamificación como estrategia pedagógica innovadora en la educación primaria, a partir de una cartografía conceptual que permita sistematizar su estudio y comprender sus principales aportaciones al proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se plantean como metas: definir el concepto de gamificación, identificar sus características esenciales, analizar sus componentes didácticos, reconocer sus beneficios en el aprendizaje y la motivación estudiantil, así como reflexionar sobre los retos y posibilidades de su implementación en el contexto educativo mexicano, articulando estos elementos con los ejes de la cartografía conceptual.

Finalmente, diferentes estudios sostienen que la gamificación tiene la capacidad de transformar el aula en un ambiente más activo, participativo y motivador, lo que mejora el clima escolar. Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos y de los esfuerzos por innovar en las prácticas educativas, en la educación primaria persiste la dificultad de mantener la motivación, la atención y la participación activa del alumnado mediante estrategias tradicionales de enseñanza. Esta situación limita el logro de aprendizajes verdaderamente significativos y evidencia la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que integren elementos motivacionales de manera intencional y pedagógica. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa para responder a dicha problemática.

Metodología

Tipo de Estudio

El estudio de la presente investigación es de tipo documental, basado en la recopilación, análisis y síntesis de información teórica y empírica proveniente de artículos científicos, libros especializados y documentos institucionales sobre gamificación educativa y aprendizaje significativo. En este tipo de estudio, la observación cumple un papel fundamental ya que permite su identificación, selección y organización en función del objeto de estudio (Guerrero Dávila, 2015).

El método documental es la técnica de estudio para abordar la teoría en investigaciones educativas para identificar áreas de oportunidad y construir nuevos conocimientos a través del análisis, evaluación, creación de nuevas teorías y nuevos conocimientos. El método documental según Chong de la Cruz (2007) señala que es el estudio de los documentos que se derivan del proceso de la investigación científica y permite referir y citar investigaciones realizadas en otras partes del mundo que aporten información a la investigación para la cual fueron consultados.

Técnica de Análisis

Se empleó la técnica de análisis de contenido, identificando categorías conceptuales recurrentes en los documentos revisados. Asimismo, se elaboró una cartografía teórica para organizar los hallazgos en torno a ejes temáticos centrales.

Criterios de estudio

Se consultaron bases de datos académicas, repositorios digitales y portales especializados con el propósito de recabar información pertinente y de calidad. Para ello, se definieron criterios de selección que permitieron garantizar la validez, actualidad y relevancia de los documentos incluidos en el estudio, priorizando aquellas publicaciones correspondientes a los últimos cinco años, con el fin de asegurar que las estrategias de gamificación examinadas respondan a las tendencias vigentes, no obstante, se incorporaron algunos trabajos de años anteriores debido a su relevancia y aporte significativo para la investigación. Asimismo, únicamente se tomaron en cuenta los textos que abordan de forma explícita la gamificación en el ámbito educativo, su

incidencia en la motivación o el aprendizaje, así como la aplicación de dinámicas lúdicas en el aula de educación primaria.

Al implementar la Cartografía Conceptual como estrategia de gestión del conocimiento, se promueven nuevas maneras de actuar para mejorar el proceso educativo a partir del análisis de los problemas del contexto y de la información teórico-conceptual, que inciden en el crecimiento y desarrollo de los estudiantes para enfrentar los retos de un mundo en constante cambio, promoviendo el compromiso ético y la conversión del conocimiento en saber (Tobón & Núñez, 2006).

Tabla 1. Ejes de la Cartografía Conceptual y su explicación

Table 1. Axes of Conceptual Cartography and their explanation

Eje	Descripción
1. Noción	Definición conceptual de la gamificación y su relación con el aprendizaje significativo.
2. Categorización	Identificación de componentes lúdicos: recompensas, retos, niveles, narrativa, retroalimentación.
3. Caracterización	Descripción de los elementos y dinámicas aplicables en el aula.
4. Diferenciación	Distinción entre gamificación, juego educativo y aprendizaje basado en juegos.
5. Vinculación	Relación de la gamificación con teorías del aprendizaje y motivación.
6. Metodología de aplicación	Pasos para integrar la gamificación en la planeación didáctica.
7. Ejemplificación	Casos o experiencias exitosas en entornos escolares.

Resultados

Cuando se aborda el concepto de gamificación en el contexto educativo, generalmente se hace referencia a la incorporación del juego dentro de las actividades de aprendizaje, con la finalidad de diseñar planeaciones didácticas más innovadoras y motivadoras que favorezcan la adquisición de conocimientos. Desde el punto de vista etimológico, el término gamificación proviene del anglicismo gamification; sin embargo, de acuerdo con el Observatorio de Palabras del Diccionario de la Real Academia Española (2021), su uso no es recomendable, ya que se trata de un híbrido derivado del vocablo inglés game ('juego'), lo que lo vuelve poco claro semánticamente en español. Por ello, se sugiere emplear el término ludificación como alternativa más adecuada.

En cuanto a su desarrollo histórico, la noción de gamificación tiene sus orígenes en el ámbito empresarial, donde comenzó a utilizarse de manera sistemática. En este sentido, Werbach y Hunter (2012) la definen como la aplicación de elementos y técnicas propias del diseño de juegos en contextos que no son lúdicos. No obstante, al trasladar este concepto al ámbito educativo, resulta necesario ajustar dicha definición. Para ello, se retoma la propuesta de Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes entienden la gamificación como el conjunto de técnicas que el docente aplica al diseñar actividades, tareas o procesos de aprendizaje, ya sean analógicos o

digitales, mediante la incorporación de elementos del juego —como insignias, límites de tiempo, sistemas de puntuación o retos— con el propósito de enriquecer la experiencia de aprendizaje y orientar o modificar el comportamiento del alumnado en el aula.

Asimismo, diversos autores coinciden en que la finalidad de la gamificación es lograr que un producto, servicio o aplicación resulte más atractivo, divertido y motivador (Deterding, 2011). Bunchball (2010) destaca su capacidad para fomentar la participación y el compromiso del usuario, mientras que Zichermann (2012) subraya la importancia de la implicación activa y Burke (2011) resalta el carácter lúdico de las actividades. En este sentido, puede concluirse que la motivación, la participación y la diversión constituyen elementos esenciales que deben estar presentes en cualquier propuesta de gamificación.

Mientras que Werbach y Hunter (2012) conciben la gamificación como la aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos, Foncubierta y Rodríguez (2014) enfatizan su carácter pedagógico al situar al docente como diseñador de experiencias de aprendizaje. Esta diferencia resulta relevante en el contexto educativo, ya que permite comprender la gamificación no solo como una técnica motivacional, sino como una estrategia didáctica intencionada.

En la actualidad, diversas investigaciones han planteado múltiples definiciones sobre la gamificación. Por ejemplo, Rodríguez y Santiago (2015) la describen como la realización de actividades basadas en el juego con el fin de alcanzar un objetivo determinado, haciendo que dichas actividades resulten agradables y fortaleciendo la motivación a través de pequeños logros y nuevos aprendizajes. Por su parte, Liberio (2019) la define como una estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable”. Ripoll (2014) considera que gamificar es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico y que se mide por el disfrute del jugador durante el proceso. El concepto que manejaremos en esta investigación es el siguiente: “La gamificación, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación” (Escamilla et al., 2016, pág. 4).

Categorización

La gamificación ha sido empleada como una estrategia didáctica debido a su amplio potencial para aumentar la motivación del estudiantado y propiciar entornos favorables para el aprendizaje. Ante ello, resulta pertinente precisar qué se entiende por estrategia didáctica. Estas se conciben como un conjunto de acciones orientadas a guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de favorecer el desarrollo de competencias. Dichas estrategias poseen una estructura definida que contempla a los actores del proceso educativo —docente y alumnado—, los contenidos a abordar, el espacio o ambiente de aprendizaje, las actitudes, el tiempo disponible, los conocimientos previos, la modalidad de trabajo (individual, en equipo o en parejas) y los mecanismos de evaluación (Revelo, Collazos & Jiménez, 2018).

De acuerdo con Revelo, Collazos y Jiménez (2018), la incorporación de elementos propios del juego en el contexto educativo ha permitido que la gamificación sea considerada una estrategia didáctica, ya que al momento de su planificación se toman en cuenta todos los componentes estructurales antes mencionados, lo que favorece una organización integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Caracterización de la gamificación

Para diseñar una propuesta de gamificación efectiva, resulta indispensable reconocer los elementos que la integran, de manera que se tengan claros los aspectos a considerar y se logren resultados favorables. En este sentido, las dinámicas, mecánicas y componentes constituyen los elementos clave que permiten alcanzar los efectos esperados en los procesos de enseñanza-aprendizaje (García, Cara, Martínez & Cara, 2020).

- Las **dinámicas** hacen referencia a la forma en que se ponen en práctica las acciones establecidas en las mecánicas. Estas suelen apoyarse en una narrativa que da sentido a la experiencia, creando una historia que despierta emociones y estimula la curiosidad del alumnado por conocer lo que sucederá a continuación, lo que incrementa el atractivo de la actividad. Cabe señalar que un mismo elemento, al combinarse de distintas maneras dentro de las mecánicas, puede generar dinámicas variadas entre los participantes.
- Por su parte, las **mecánicas** corresponden a las reglas y a la organización del funcionamiento de la actividad, definiendo si el trabajo se realizará de manera individual, colaborativa o por turnos, así como los incentivos que se obtendrán, tales como medallas, puntos o recompensas simbólicas, al avanzar de nivel o completar capítulos.
- Finalmente, los **componentes** se relacionan con la ejecución concreta de las actividades y con la selección e implementación de herramientas y recursos necesarios para el diseño de la experiencia de gamificación. Estos deben estar alineados con los objetivos planteados y corresponden a los elementos propios del juego que se incorporan para motivar a los estudiantes, como avatares, niveles, misiones, entre otros. Para una mejor comprensión de estos aspectos, se recomienda consultar la tabla 2, donde se presenta una síntesis de lo anteriormente descrito.

Tabla 2. Ejemplos de dinámicas, mecánicas y componentes

Table 2. Examples of dynamics, mechanics and components

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismo, estatus, altruismo.
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos
Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden, también contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa
componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse

Combate	Batalla definida
Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
Graficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
Huevos de pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
Insignias	Representación visual de los logros
Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
Puntos	Recompensas que representan la progresión
Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Diferenciación de la Gamificación

La gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica innovadora; sin embargo, resulta fundamental delimitar y diferenciar este enfoque de otras propuestas pedagógicas basadas en el uso del juego. La gamificación no implica la implementación de juegos completos en el aula, sino la incorporación intencional de elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos educativos que, en esencia, no son lúdicos. Su finalidad principal es potenciar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado, manteniendo como eje central los objetivos de aprendizaje y el desarrollo de competencias.

En este sentido, la gamificación se distingue claramente del aprendizaje basado en el juego, ya que este último utiliza el juego como el medio principal para la construcción del conocimiento, mientras que la gamificación incorpora únicamente ciertos componentes lúdicos dentro de actividades académicas previamente estructuradas (Plass, Homer & Kinzer, 2015). Asimismo, se diferencia de los juegos serios, los cuales son diseñados como experiencias completas de juego con una finalidad educativa explícita, mientras que la gamificación adapta elementos del diseño de juegos —como puntos, niveles, insignias, retos o narrativas— a situaciones educativas ya existentes (Michael & Chen, 2006; Werbach & Hunter, 2012).

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación favorece la diferenciación del aprendizaje, al permitir la adaptación de las actividades a los distintos ritmos, estilos y niveles de desempeño del estudiantado. A través de retos graduados, recompensas simbólicas, retroalimentación constante y dinámicas tanto colaborativas como individuales, se promueve la inclusión y la atención a la diversidad dentro del aula. Asimismo, la flexibilidad de la gamificación posibilita que los estudiantes avancen de acuerdo con sus capacidades, fortaleciendo la autonomía y la autorregulación del aprendizaje.

En consecuencia, la diferenciación de la gamificación radica en su carácter estratégico, estructurado y orientado al aprendizaje, lo que la distingue de otras metodologías lúdicas y la posiciona como una herramienta

pertinente para responder a las demandas educativas contemporáneas, particularmente en contextos escolares que buscan equilibrar la motivación, el compromiso y el logro académico.

División

La gamificación puede analizarse desde diversas dimensiones, tales como los elementos del juego que la conforman, el tipo de motivación que promueve, el nivel de integración en la enseñanza y el propósito educativo que persigue. Esta clasificación permite comprender su impacto en el aprendizaje y su pertinencia en distintos contextos educativos.

Se centra en los recursos tomados del diseño de juegos que se integran al proceso educativo.

- **Mecánicas:** Se encuentran los componentes formales que estructuran la experiencia gamificada. Estas incluyen las reglas que delimitan la participación, los retos o desafíos que plantean metas claras, las misiones que organizan el recorrido formativo, los niveles que permiten visualizar el progreso y las recompensas que refuerzan el logro de objetivos. Las mecánicas funcionan como el andamiaje operativo de la estrategia, ya que orientan la acción del estudiante y establecen un sistema de retroalimentación constante. Cuando están adecuadamente diseñadas, facilitan la autorregulación, promueven la perseverancia y fomentan la superación gradual de dificultades, aspectos clave en el aprendizaje significativo.
- **Dinámicas:** Entendidas como los procesos psicológicos y sociales que emergen a partir de la interacción con las mecánicas. Entre ellas destacan la motivación, la competencia, la cooperación, el sentido de progreso y la autonomía. Estas dinámicas constituyen el núcleo experiencial de la gamificación, pues determinan la manera en que el estudiante interpreta y vive la actividad.
- **Estéticas:** Se relaciona con la dimensión emocional y simbólica de la experiencia gamificada. Incluye la narrativa que contextualiza las actividades, el diseño visual que organiza y hace atractiva la información, la ambientación que genera inmersión y las emociones que se despiertan durante el proceso. Esta dimensión resulta especialmente relevante, ya que las emociones influyen directamente en la atención, la memoria y la disposición para aprender.

Vinculación

El empleo de la tecnología en la actualidad resulta fundamental, ya que los resultados obtenidos a partir de su incorporación favorecen la reflexión del docente sobre su función y sobre los procesos metodológicos que desarrolla, con el propósito de fortalecer y mejorar sus estrategias de enseñanza y lograr aprendizajes más efectivos en los estudiantes. En este sentido, cobra relevancia el análisis de las pedagogías emergentes, las cuales se desarrollan en contextos donde las tecnologías digitales tienen una presencia significativa (Mora & Salazar, 2019). Estas pedagogías se caracterizan por ser propuestas innovadoras aún en proceso de consolidación, ya que existe un número limitado de investigaciones que las aborden de manera sistemática. No obstante, surgen en torno al uso de las tecnologías de la información y la comunicación con la finalidad de aprovechar su potencial comunicativo, informativo, colaborativo, creativo e innovador, enmarcado dentro de una nueva cultura del aprendizaje. Dichos cambios responden a la transformación de los escenarios sociales que inciden directamente en los contextos educativos.

Asimismo, las pedagogías emergentes implican una redefinición de los roles tanto del docente como del estudiante, promoviendo prácticas educativas más activas y participativas. En este marco, los contenidos deben ser contextualizados y apoyados por el uso de las TIC, de modo que el alumnado pueda relacionar los

aprendizajes adquiridos con situaciones de su vida cotidiana y aplicarlos de manera significativa (García, Cara, Martínez & Cara, 2020).

Metodología de aplicación

Aunque la gamificación es considerada una pedagogía emergente y aún cuenta con un número limitado de estudios que la respalden, se reconoce la relevancia de integrar de manera articulada la tecnología, la motivación, los objetivos educativos y los elementos propios de la gamificación en la planificación de las actividades. La tecnología constituye el principal recurso dentro de esta estrategia, ya que representa una oportunidad para que el personal docente aproveche las herramientas digitales disponibles y ofrezca experiencias de aprendizaje de calidad que fortalezcan los conocimientos y competencias del alumnado. En particular, el uso de recursos móviles favorece el interés y la participación de los estudiantes, incrementando su motivación hacia el aprendizaje. No obstante, resulta fundamental definir con claridad los objetivos al diseñar propuestas de gamificación, ya que la ausencia de una dirección pedagógica dificulta el logro de los resultados esperados. Asimismo, es imprescindible considerar los tres elementos señalados en la tabla 2, los cuales orientan de manera estructurada el diseño e implementación de la gamificación.

Ejemplificación

Ejemplo: en una clase de Ciencias Naturales, los estudiantes completan “misiones ecológicas” (retos) para ganar insignias de “Guardianes del planeta”. Las tareas promueven la investigación y la acción ambiental comunitaria.

Discusión

Los resultados muestran que la gamificación es una estrategia eficaz para transformar la dinámica del aula, motivar al estudiante y fortalecer el aprendizaje significativo. Sin embargo, su efectividad depende del diseño pedagógico: no basta con agregar puntos o recompensas, sino que se requiere coherencia entre el juego y los objetivos de aprendizaje (Hamari et al., 2014).

Asimismo, la gamificación favorece el desarrollo de competencias socioemocionales, la colaboración y la creatividad, aspectos clave para el perfil de egreso que promueve el Plan de Estudios 2022. Sin embargo, este estudio presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas. En primer lugar, el análisis se centra en un contexto educativo específico, lo que restringe la generalización de los resultados a otros niveles, modalidades o realidades escolares. Además, el enfoque se basa principalmente en evidencias cualitativas, por lo que se requiere complementar estos hallazgos con estudios cuantitativos que permitan medir con mayor precisión el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Asimismo, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la formación docente emergen como factores determinantes, ya que su ausencia puede derivar en una aplicación superficial o excesivamente competitiva de la estrategia.

A partir de lo anterior, se abren diversas líneas de investigación futura, tales como el análisis comparativo de modelos de gamificación en distintos niveles educativos, el estudio longitudinal de sus efectos a largo plazo en la motivación y el aprendizaje, así como la exploración de su integración con enfoques pedagógicos emergentes, como el aprendizaje socioemocional y el mindfulness en el aula. En conclusión, jugar para aprender no implica trivializar la educación, sino reconocer el potencial del juego como una herramienta pedagógica poderosa para construir conocimiento, desarrollar habilidades integrales y fomentar un aprendizaje significativo y placentero.

Documentos analizados

A partir de la aplicación de los criterios de selección establecidos en la metodología se seleccionaron 27 documentos que cumplieron con los criterios establecidos. Del total, se observa un predominio de artículos empíricos y teóricos, lo que evidencia un creciente interés investigativo en la gamificación como estrategia pedagógica innovadora. Asimismo, en cuanto a la procedencia, se observa una mayor concentración de investigaciones desarrolladas en Europa y Estados Unidos, aunque también se identifican aportaciones relevantes provenientes de Latinoamérica, lo que permite enriquecer el análisis desde distintas realidades educativas. La distribución detallada de los documentos seleccionados se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 3. Documentos seleccionados para el estudio conceptual.
Table 3. Documents selected for the conceptual study.

Documentos	Sobre el tema	De contextualización o complemento	Latinoamericanos	De otras regiones
Artículos científicos	15	0	8	7
Libros especializados	6	0	2	4
Capítulo	1	0	0	1
Documento institucional	1	0	0	1
Página institucional (RAE)	1	1	1	0
Libros de metodología	2	2	2	0
Artículos sobre cartografía conceptual	1	1	1	0

Conclusiones

A partir del análisis realizado mediante la cartografía conceptual, se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica estructurada que, cuando se diseña con intención pedagógica clara, potencia el aprendizaje significativo en educación primaria. En coherencia con este hallazgo, en la actualidad, resulta difícil concebir la educación sin la incorporación de las tecnologías, ya que estas herramientas permiten al docente fortalecer su práctica pedagógica y superar los enfoques tradicionales de enseñanza. Su integración favorece el diseño de actividades diversificadas que consideran las características individuales y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que contribuye a facilitar y optimizar sus procesos de aprendizaje. En este marco, el propósito del presente estudio es analizar la gamificación como estrategia pedagógica mediada por la tecnología, a fin de comprender su impacto en la dinámica del aula y en el aprendizaje significativo desde una perspectiva integral.

El uso de la tecnología en el contexto educativo contemporáneo es fundamental, pues los resultados que se obtienen al incorporarla impulsan al docente a reflexionar sobre su rol y sobre los métodos que emplea, con el propósito de perfeccionar sus estrategias y alcanzar mejores logros en el aprendizaje de los alumnos. En concordancia con ello, las metas del estudio se orientan a identificar los elementos pedagógicos que caracterizan a la gamificación, analizar su relación con la motivación y la participación activa del estudiantado, así como examinar las condiciones necesarias para su implementación efectiva en el aula. En este sentido, la gamificación no se limita únicamente al uso de videojuegos como recurso didáctico, sino que implica una transformación en las formas de enseñar y aprender, rompiendo con la rutina escolar. Esto representa un desafío importante para los docentes, quienes deben invertir tiempo en el diseño de estas propuestas y seleccionar, entre la amplia variedad de herramientas digitales disponibles, aquellas que se ajusten mejor a las

necesidades e intereses de sus estudiantes. Asimismo, es necesario diversificar el uso de recursos tecnológicos para evitar la monotonía y mantener el interés del alumnado.

Las tecnologías funcionan como apoyos pedagógicos que contribuyen a mejorar la adquisición de los aprendizajes esperados, al ofrecer un panorama más amplio de contenidos y permitir que los estudiantes aprendan a su propio ritmo. De esta manera, se favorece la puesta en práctica de diversos estilos de aprendizaje, atendiendo a las particularidades de cada alumno.

Desde la cartografía conceptual, la principal aportación de este artículo radica en la articulación de la gamificación como un nodo pedagógico que integra tecnología educativa, motivación, aprendizaje significativo y desarrollo socioemocional. Las tecnologías se conciben no solo como recursos instrumentales, sino como apoyos pedagógicos que amplían el acceso a los contenidos, permiten el aprendizaje a ritmo propio y facilitan la atención a la diversidad, fortaleciendo la adquisición de los aprendizajes esperados.

Dentro de la gamificación, el rol del estudiante se transforma hacia una participación activa, ya que asume mayor responsabilidad sobre su propio aprendizaje. De igual forma, el docente adquiere un papel clave, pues de él depende la creación del clima de aprendizaje tanto en entornos presenciales como virtuales. Más allá de ser un transmisor de información, el profesor se convierte en un agente que promueve un ambiente educativo positivo y estimulante, en el cual los desafíos fortalecen la autonomía del grupo y fomentan el desarrollo de valores, habilidades y destrezas. Generar un ambiente educativo implica propiciar espacios que faciliten la comunicación, el intercambio y la interacción, así como ofrecer materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la creatividad y el diálogo, permitiendo la libre expresión de ideas, intereses, necesidades y emociones de todos los estudiantes sin excepción. En este marco, la gamificación integra la tecnología, el juego educativo y estrategias de refuerzo positivo para construir entornos motivadores que despierten el interés del alumnado mediante dinámicas lúdicas y concursos (Hernández, 2017).

Referencias bibliográficas

- Alarcón, C., Pérez, M., & López, J. (2020). Gamificación como estrategia didáctica en la educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(1), 45–60. <https://doi.org/10.35362/rie8313835>
- Bautista, G., Martínez, A., & Hiracheta, R. (2014). Innovación educativa y uso de las TIC en el profesorado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(3), 22–35. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1065>
- Bunchball. (2010). *Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior*. Bunchball Inc.
- Burke, B. (2011). *Gamification 2020: What is the future of gamification?* Gartner Research.
- Chong de la Cruz, I. (2007). *Metodología de la investigación educativa*. Trillas.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Escamilla, J., Moreno, M., & Ríos, L. (2016). La gamificación como estrategia para la motivación y el aprendizaje. *Revista de Innovación Educativa*, 8(2), 1–10.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en el aula*. Universidad de Granada.
- García, F., Cara, M., Martínez, R., & Cara, A. (2020). Gamificación y pedagogías emergentes en contextos educativos digitales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (58), 141–156. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2020.i58.06>

- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). Gamificación y motivación en el aula: Una revisión sistemática. *Comunicar*, 28(64), 19–28. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-02>
- Guerrero Dávila, G. (2015). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 47, 302–314. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Hernández, R. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo. *Revista Educación y Desarrollo*, 41, 35–44.
- Liberio, A. (2019). Gamificación educativa: Fundamentos y aplicaciones didácticas. *Revista Electrónica Educare*, 23(3), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.23-3.5>
- López Marí, M., Sánchez, P., & Gómez, L. (2022). Juego, motivación y aprendizaje en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 389–406. <https://doi.org/10.6018/rie.475631>
- Mero Mendoza, J., & Castro Bermúdez, A. (2021). Estrategias lúdicas y aprendizaje colaborativo en educación básica. *Revista Conrado*, 17(81), 255–262.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.
- Molina, A., Pérez, J., & Suárez, M. (2015). El impacto de las TIC en la práctica docente. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(2), 89–101.
- Mora, F., & Salazar, M. (2019). Pedagogías emergentes y tecnología educativa. *Educación XXI*, 22(1), 67–85. <https://doi.org/10.5944/educxx1.22445>
- Oviedo, M. (2012). Innovación educativa y cambio pedagógico. *Revista Educación*, 36(1), 117–130.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Real Academia Española. (2021). *Observatorio de palabras: gamificación*. <https://www.rae.es>
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). Estrategias didácticas mediadas por TIC. *Revista Educación en Ingeniería*, 13(25), 45–56.
- Ripoll, O. (2014). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula*. Paidós.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital Text.
- Tobón, S., & Núñez, C. (2006). Cartografía conceptual y gestión del conocimiento. *Acción Pedagógica*, 15(1), 38–47.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G. (2012). *Gamification by design*. O'Reilly Media.