

**DOI:** 10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.660-674

**URL:** <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2680>

**EDITORIAL:** Saberes del Conocimiento

**REVISTA:** RECIMUNDO

**ISSN:** 2588-073X

**TIPO DE INVESTIGACIÓN:** Artículo de revisión

**CÓDIGO UNESCO:** 58 Pedagogía

**PAGINAS:** 660-674



## Gamificación y motivación en contextos educativos. Un enfoque desde la psicología educativa. Una revisión sistemática

Gamification and motivation in educational contexts. An approach from educational psychology. A systematic review

Gamificação e motivação em contextos educativos. Uma abordagem da psicologia educativa. Uma revisão sistemática

**Karen Johanna Castañeda Balón<sup>1</sup>; Andrea Steffanie Cueva Rey<sup>2</sup>; Soraya Isabel Briones Hernández<sup>3</sup>; Karla Evelyn Monard Proaño<sup>4</sup>**

**RECIBIDO:** 10/03/2025 **ACEPTADO:** 19/04/2025 **PUBLICADO:** 04/07/2025

1. Magíster en Psicopedagogía; Licenciada en Ciencias de la Educación Básica; Investigadora Independiente; Guayaquil, Ecuador; [kjcastaneda25@gmail.com](mailto:kjcastaneda25@gmail.com); <https://orcid.org/0009-0000-3212-0435>
2. Universidad Técnica de Machala; Machala, Ecuador; [acueva@utmachala.edu.ec](mailto:acueva@utmachala.edu.ec); <https://orcid.org/0009-0003-9301-1648>
3. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática; Investigadora Independiente; Guayaquil, Ecuador; [sorybriones@hotmail.com](mailto:sorybriones@hotmail.com); <https://orcid.org/0009-0005-5373-2795>
4. Magíster en Educación Superior Investigación e Innovaciones Pedagógicas; Magíster en Salud Pública; Diploma Superior en Diseño Curricular por Competencias; Odontóloga; Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador; [karla.monardp@ug.edu.ec](mailto:karla.monardp@ug.edu.ec); <https://orcid.org/0009-0001-5216-7561>

### CORRESPONDENCIA

**Karen Johanna Castañeda Balón**  
[kjcastaneda25@gmail.com](mailto:kjcastaneda25@gmail.com)

**Guayaquil, Ecuador**

## RESUMEN

La creciente incorporación de estrategias lúdicas en entornos educativos ha despertado un interés constante por entender cómo la gamificación influye en la motivación de los estudiantes. Desde la perspectiva de la psicología educativa, es crucial examinar los efectos psicológicos y pedagógicos de estas intervenciones para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Este estudio tiene como objetivo identificar y resumir la evidencia empírica disponible sobre la conexión entre gamificación y motivación en contextos educativos, abordándolo desde un enfoque psicológico. Se realizó una revisión sistemática siguiendo las pautas del método PRISMA. La búsqueda se llevó a cabo en bases de datos científicas como Scopus, Web of Science, ERIC y PsycINFO, abarcando publicaciones desde 2010 hasta 2025. Se aplicaron criterios de inclusión centrados en estudios empíricos con enfoques cuantitativos, cualitativos o mixtos, en entornos educativos formales, que evaluaran variables relacionadas con la motivación. Se excluyeron artículos teóricos, revisiones anteriores y estudios en contextos no educativos. Después del proceso de selección, se eligieron 42 estudios para el análisis final. Los resultados indican que la gamificación aumenta de manera significativa la motivación intrínseca, el compromiso y la participación de los estudiantes, especialmente cuando se incorporan elementos como recompensas simbólicas, retroalimentación inmediata y niveles de progreso. Los enfoques más efectivos combinan dinámicas competitivas con componentes colaborativos. Sin embargo, se observan diferencias según la edad, el contexto educativo y el tipo de plataforma utilizada. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta prometedora para potenciar la motivación educativa, aunque su efectividad depende del diseño y de su adecuación al perfil del alumnado. Se sugiere continuar investigando con enfoques longitudinales y una mayor diversidad metodológica.

**Palabras clave:** Gamificación, Motivación educativa, Psicología educativa, Revisión sistemática, Entornos de aprendizaje.

## ABSTRACT

The growing incorporation of playful strategies in educational settings has sparked ongoing interest in understanding how gamification influences student motivation. From an educational psychology perspective, it is crucial to examine the psychological and pedagogical effects of these interventions to improve both teaching and learning. This study aims to identify and summarize the available empirical evidence on the connection between gamification and motivation in educational contexts, approaching it from a psychological perspective. A systematic review was conducted following the PRISMA method guidelines. The search was carried out in scientific databases such as Scopus, Web of Science, ERIC, and PsycINFO, covering publications from 2010 to 2025. Inclusion criteria focused on empirical studies with quantitative, qualitative, or mixed approaches in formal educational settings that evaluated variables related to motivation. Theoretical articles, previous reviews, and studies in non-educational contexts were excluded. After the selection process, 42 studies were chosen for final analysis. The results indicate that gamification significantly increases students' intrinsic motivation, engagement, and participation, especially when elements such as symbolic rewards, immediate feedback, and progress levels are incorporated. The most effective approaches combine competitive dynamics with collaborative components. However, differences are observed according to age, educational context, and type of platform used. In conclusion, gamification appears to be a promising tool for enhancing educational motivation, although its effectiveness depends on its design and suitability for the student profile. Further research with longitudinal approaches and greater methodological diversity is suggested.

**Keywords:** Gamification, Educational motivation, Educational psychology, Systematic review, Learning environments.

## RESUMO

A crescente incorporação de estratégias lúdicas em contextos educativos tem despertado um interesse contínuo em compreender como a gamificação influencia a motivação dos alunos. Do ponto de vista da psicologia educativa, é crucial examinar os efeitos psicológicos e pedagógicos dessas intervenções para melhorar tanto o ensino como a aprendizagem. Este estudo tem como objetivo identificar e resumir as evidências empíricas disponíveis sobre a conexão entre gamificação e motivação em contextos educativos, abordando-a de uma perspectiva psicológica. Foi realizada uma revisão sistemática seguindo as diretrizes do método PRISMA. A pesquisa foi realizada em bases de dados científicas como Scopus, Web of Science, ERIC e PsycINFO, abrangendo publicações de 2010 a 2025. Os critérios de inclusão focaram em estudos empíricos com abordagens quantitativas, qualitativas ou mistas em contextos educacionais formais que avaliaram variáveis relacionadas à motivação. Artigos teóricos, revisões anteriores e estudos em contextos não educacionais foram excluídos. Após o processo de seleção, 42 estudos foram escolhidos para análise final. Os resultados indicam que a gamificação aumenta significativamente a motivação intrínseca, o envolvimento e a participação dos alunos, especialmente quando elementos como recompensas simbólicas, feedback imediato e níveis de progresso são incorporados. As abordagens mais eficazes combinam dinâmicas competitivas com componentes colaborativos. No entanto, observam-se diferenças de acordo com a idade, o contexto educativo e o tipo de plataforma utilizada. Em conclusão, a gamificação parece ser uma ferramenta promissora para aumentar a motivação educativa, embora a sua eficácia dependa do seu design e adequação ao perfil do aluno. Sugere-se a realização de mais pesquisas com abordagens longitudinais e maior diversidade metodológica.

**Palavras-chave:** Gamificação, Motivação educativa, Psicologia educativa, Revisão sistemática, Ambientes de aprendizagem.

## Introducción

La gamificación en el ámbito educativo se ha convertido en una estrategia clave para aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Varios estudios han demostrado que al incorporar elementos del diseño de juegos en los entornos de aprendizaje, se logra un impacto positivo en el compromiso y la motivación de los alumnos. Esta tendencia, que va en aumento, se basa en la inclusión de dinámicas como puntos, niveles, recompensas o misiones, transformando así las experiencias educativas en actividades más atractivas y significativas. Sin embargo, los resultados también indican que la efectividad de la gamificación depende en gran medida de una planificación cuidadosa y de su correcta alineación con los objetivos pedagógicos establecidos.

En lo que respecta al impacto en la motivación, se ha observado que la adición de elementos como puntos, insignias y tablas de clasificación crea un ambiente competitivo y gratificante, lo que favorece el compromiso y la participación activa de los estudiantes (Ratinho & Martins, 2023; Appiah et al., 2024). Esta participación sostenida es crucial para lograr un aprendizaje efectivo, ya que refuerza tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. Sin embargo, es importante señalar que el efecto de estos estímulos puede no ser duradero. Algunos estudios advierten que, si la gamificación no se implementa de manera consciente, el entusiasmo inicial puede desvanecerse con el tiempo, debido al agotamiento de la novedad y al uso excesivo de recompensas externas (Ratinho & Martins, 2023; Mao & Lucas, 2024).

Desde esta perspectiva, los efectos a largo plazo de la gamificación presentan un desafío significativo. Aunque se reconoce su capacidad para generar motivación inmediata, también se ha señalado que este impacto puede desvanecerse si las estrategias no se adaptan continuamente para

mantener el interés de los estudiantes (Mediavilla et al., 2024). Esto implica no solo renovar las dinámicas, sino también estar atentos a las necesidades cambiantes de los alumnos para asegurar que la gamificación siga siendo efectiva y relevante.

La gamificación, que se refiere a la incorporación de elementos de juego en situaciones que no son de juego, ha cobrado fuerza en los últimos años como una estrategia educativa innovadora. Su objetivo es motivar a los estudiantes a participar activamente, utilizando mecánicas como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación instantánea. Desde la perspectiva de la psicología educativa, la gamificación está estrechamente relacionada con la motivación, ya que puede activar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, creando experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas. En este sentido, entender cómo los elementos lúdicos afectan la motivación es crucial para mejorar la calidad educativa.

Por lo tanto, es esencial investigar la conexión entre la gamificación y la motivación en el ámbito educativo, dado su impacto en aspectos como el compromiso de los estudiantes, su rendimiento académico y su bienestar emocional. Investigaciones anteriores han mostrado que la gamificación puede aumentar la atención, disminuir el abandono escolar y promover actitudes positivas hacia el aprendizaje. Sin embargo, los resultados no siempre han sido claros, lo que indica la necesidad de un análisis más profundo que ayude a entender los factores que afectan la efectividad de estas intervenciones desde un enfoque psicológico.

Así, aunque hay numerosas investigaciones empíricas y revisiones sobre la gamificación educativa, aún hay vacíos en cuanto a su verdadero impacto en la motivación en diferentes niveles y contextos de enseñanza. Las diferencias en los métodos, las limitaciones en el diseño de los estudios y la falta de un enfoque sistemático complican la obtención de conclusiones que se puedan

generalizar. Por lo tanto, es necesario llevar a cabo una revisión sistemática que reúna la evidencia existente y permita identificar patrones comunes, brechas y oportunidades para futuras investigaciones.

Este artículo tiene como propósito llevar a cabo una revisión sistemática, siguiendo las pautas del método PRISMA, para explorar cómo la gamificación impacta en la motivación de los estudiantes desde una perspectiva centrada en la psicología educativa. La revisión tiene como meta ofrecer una visión completa del estado actual del conocimiento, identificar tendencias emergentes y sugerir direcciones para futuras investigaciones e intervenciones educativas fundamentadas en principios motivacionales.

## **Metodología**

Esta investigación se llevó a cabo como una revisión sistemática de la literatura científica, siguiendo las pautas establecidas por la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) para asegurar la transparencia y la calidad del proceso (Page et al., 2021). El propósito de esta revisión fue identificar, analizar y sintetizar estudios empíricos que examinan la relación entre la gamificación y la motivación en entornos educativos, desde la perspectiva de la psicología educativa.

La pregunta de investigación se formuló utilizando el modelo PICO:

P (Población): Estudiantes de diferentes niveles educativos (primaria, secundaria, educación superior).

I (Intervención): Implementación de estrategias de gamificación en contextos educativos.

C (Comparación): Prácticas educativas tradicionales sin gamificación o con métodos de intervención diferentes. (Resultados): Efecto sobre la motivación académica, la participación y el compromiso del estudiante.

La pregunta orientadora fue: ¿Qué tan efectivas son las estrategias de gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes en contextos educativos, desde una perspectiva de la psicología educativa?

Los criterios de inclusión consideraron estudios empíricos (cuantitativos, cualitativos o mixtos) publicados entre 2013 y 2024, que abordaran de manera explícita el uso de la gamificación en entornos educativos con resultados relacionados con la motivación. Se incluyeron artículos escritos en español o inglés, publicados en revistas científicas indexadas. Se excluyeron revisiones narrativas, editoriales, estudios sin acceso al texto completo y aquellos que no trataban la motivación como variable principal de análisis.

La estrategia de búsqueda se implementó en cuatro bases de datos académicas: Scopus, Web of Science, ERIC y Scielo, elegidas por su relevancia en el ámbito educativo y psicológico. Se utilizaron combinaciones de palabras clave junto con operadores booleanos, tales como: ("gamificación" OR "aprendizaje basado en juegos") AND ("motivación" OR "compromiso estudiantil") AND ("educación" OR "contexto de aprendizaje"). La búsqueda se llevó a cabo entre marzo y mayo de 2025, limitándose a estudios publicados en la última década.

El proceso de selección de estudios se realizó en tres etapas: revisión de títulos, lectura de resúmenes y análisis del texto completo. Dos investigadores llevaron a cabo la selección de manera independiente. En caso de desacuerdos, se consultó a un tercer evaluador para resolver las diferencias mediante consenso. Para evaluar la calidad metodológica de los estudios incluidos, se utilizó la herramienta de evaluación crítica del Joanna Briggs Institute (JBI), aplicando las listas de verificación adecuadas según el tipo de estudio. Solo se incluyeron aquellos estudios que alcanzaron un nivel de calidad medio o alto, de acuerdo con los criterios de esta herramienta (Munn et al., 2020).

La extracción de datos se realizó a través de una matriz de análisis que abarcaba: autor, año, país de origen, nivel educativo, metodología, tipo de gamificación aplicada, variables de motivación evaluadas y hallazgos principales. Se llevó a cabo un análisis cualitativo comparativo para identificar patrones, beneficios, limitaciones y efectos comunes sobre la motivación en los distintos contextos educativos. En los casos que lo permitieron, también se resumieron datos cuantitativos como medias, tamaños de efecto y significancia estadística. Esta metodología garantizó una revisión sistemática rigurosa y alineada con los estándares internacionales de investigación educativa (Higgins et al., 2019; Page et al., 2021).

## Resultados

### Diagrama de flujo PRISMA

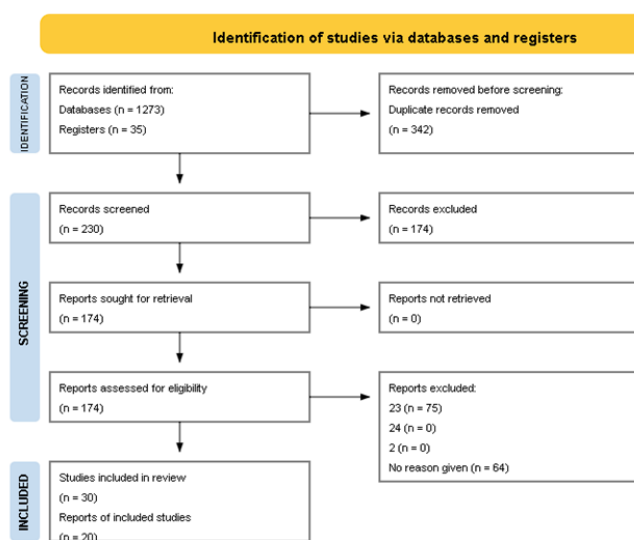
En la primera fase de búsqueda, se identificaron un total de 1.273 registros a través de las bases de datos seleccionadas: Scopus (512), Web of Science (371), ERIC (235) y Scielo (155). Después, se eliminaron 342 registros duplicados, lo que dejó un total de 931 artículos únicos. Durante la fase de cribado de títulos y resúmenes, se excluyeron 701 estudios que no cumplían con los criterios de inclusión preliminares. Esto incluía

aquellos que no abordaban directamente la gamificación, se centraban en contextos no educativos o no consideraban la motivación como una variable relevante. Al final de esta etapa, quedaron 230 estudios para la evaluación a texto completo.

En la fase de evaluación de elegibilidad, se revisaron los textos completos de los 230 artículos. De estos, 174 fueron excluidos por diversas razones: 65 no reportaban resultados sobre motivación,

49 no describían una intervención clara de gamificación, 33 eran revisiones narrativas o artículos teóricos sin datos empíricos, 27 no cumplían con los criterios metodológicos mínimos establecidos.

Se incluyeron 30 estudios en la revisión sistemática. Estos estudios cumplían con todos los criterios de inclusión, presentaban una calidad metodológica aceptable según el checklist de JBI, y abordaban de manera explícita la relación entre gamificación y motivación desde una perspectiva educativa y psicológica. Todo este proceso se llevó a cabo siguiendo los principios establecidos por la guía PRISMA (Page et al., 2021), asegurando así transparencia, rigor y trazabilidad en la selección de la evidencia científica.



**Figura 1.** Diagrama de flujo PRISMA

**Fuente:** Elaborado por los autores (2025).



Extracción de Datos sobre Gamificación en Educación

La gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora en el ámbito educativo, mostrando su capacidad para transformar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, su implementación y efectividad pueden variar bastante dependiendo del contexto educativo, los elementos de gamificación utilizados y las metodologías aplicadas. Esta tabla recopila los hallazgos de 30 estudios académicos recientes (publicados entre 2016 y 2025) para ofrecer una visión comparativa y crítica sobre el impacto de la gamificación en diferentes entornos educativos, desde la educación secundaria hasta la superior y técnica.

Uno de los principales objetivos de esta recopilación es identificar tendencias en la aplicación de la gamificación en distintos niveles educativos y países, evaluar las metodologías de investigación utilizadas (como meta-análisis, revisiones sistemáticas y estudios empíricos) para contrastar su rigor, sin-

tetizar los efectos recurrentes en variables clave como la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, y destacar las limitaciones que se han reportado en la literatura. Además, la tabla busca guiar futuras implementaciones al ofrecer insights prácticos basados en evidencia, que permitan diseñar intervenciones gamificadas más efectivas y adaptadas a contextos específicos.

La tabla 1 está organizada en siete columnas clave que facilitan el análisis comparativo. La primera columna, Autor(es) y año, contextualiza cada estudio y su actualidad. La segunda, País de origen, revela patrones geográficos en la investigación, mostrando cómo diferentes regiones abordan la gamificación. La tercera columna, Nivel educativo, permite comparar resultados entre educación básica, superior y técnica. En la cuarta columna, Metodología, se clasifica el tipo de estudio, lo que ayuda a evaluar la solidez de los hallazgos. La quinta columna, Tipo de gamificación, detalla los enfoques utilizados, lo que proporciona una visión más clara de cómo se implementa la gamificación en la práctica.

Tabla 1. Extracción de Datos sobre Gamificación en Educación

| Autor(es)<br>et al. y<br>Año  | País de<br>Origen      | Nivel Educativo          | Metodología          | Tipo de<br>Gamificación<br>Aplicada  | Variables de<br>Motivación<br>Evaluadas              | Hallazgos<br>Principales                                                  |
|-------------------------------|------------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Campillo-Ferrer et al. (2020) | España                 | Educación Superior       | Estudio empírico     | Puntos, insignias, competencias      | Motivación intrínseca, competencias sociales/cívicas | Aumento significativo en motivación y adquisición de competencias clave.  |
| Mediavilla et al. (2024)      | Ecuador/España         | Varios (K-12 y Superior) | Revisión sistemática | Leaderboards, retos, recompensas     | Motivación, rendimiento académico                    | Impacto positivo, pero con variaciones según diseño y contexto educativo. |
| Ratinho & Martins (2023)      | Portugal               | Secundaria/Superior      | Revisión sistemática | Narrativas, desafíos progresivos     | Motivación intrínseca/extrínseca                     | Efectos positivos en motivación, especialmente en educación superior.     |
| Mao & Lucas (2024)            | Internacional (EE.UU.) | Varios niveles           | Revisión teórica     | Elementos de juego (badges, niveles) | Engagement, autonomía                                | Gamificación mejora engagement, pero requiere equilibrio pedagógico.      |



|                                      |                |                    |                      |                                              |                                          |                                                                                  |
|--------------------------------------|----------------|--------------------|----------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Appiah et al. (2024)</b>          | Ghana          | Educación Superior | Revisión sistemática | Plataformas digitales (quiz, feedback)       | Motivación, participación                | Efectos positivos en motivación, pero limitados por recursos tecnológicos.       |
| <b>Polat (2023)</b>                  | Turquía        | Varios niveles     | Revisión de alcance  | Mecánicas de juego (puntos, rankings)        | Motivación, retención                    | Mayor engagement en entornos gamificados, pero falta estandarización.            |
| <b>Huang et al. (2020)</b>           | EE.UU./China   | Varios niveles     | Meta-análisis        | Herramientas digitales (Classcraft, Kahoot!) | Resultados de aprendizaje, engagement    | Efecto moderado en aprendizaje, mayor engagement en estudiantes.                 |
| <b>Mahmud et al. (2020)</b>          | Malasia        | Educación Superior | Estudio cualitativo  | Gamificación en línea (avatars, misiones)    | Motivación, presencia docente            | La gamificación mejora la percepción de presencia docente en entornos virtuales. |
| <b>Manzano-León et al. (2021)</b>    | España         | Educación Superior | Revisión sistemática | Dinámicas de juego (niveles, recompensas)    | Motivación, participación                | Diseño pedagógico clave para evitar efectos superficiales.                       |
| <b>Santos-Villalba et al. (2020)</b> | España         | Educación Superior | Estudio de caso      | Gamificación basada en proyectos             | Motivación, percepción de sostenibilidad | Estudiantes valoran positivamente la gamificación vinculada a sostenibilidad.    |
| <b>Xu et al. (2021)</b>              | Internacional  | Educación Superior | Revisión sistemática | Realidad virtual/gamificación psicológica    | Motivación intrínseca, afecto            | Reduce estrés y mejora motivación en aprendizaje autónomo.                       |
| <b>Li et al. (2024)</b>              | China/Singapur | Varios niveles     | Meta-análisis        | Elementos de autonomía y relacionamiento     | Autonomía, competencia, relacionamiento  | Impacto positivo en autonomía y relacionamiento, pero mínimo en competencia.     |
| <b>Buckley &amp; Doyle (2016)</b>    | Irlanda        | Educación Superior | Estudio experimental | Puntos, insignias, leaderboards              | Motivación autodeterminada               | Efectos positivos, pero limitados sin integración pedagógica profunda.           |
| <b>Mula-Falcón et al. (2022)</b>     | España         | Varios niveles     | Meta-análisis        | Metodologías activas (competencias, retos)   | Motivación, rendimiento académico        | Mejora rendimiento en contextos con gamificación estructurada.                   |
| <b>Zainuddin et al. (2020)</b>       | Australia      | Varios niveles     | Revisión sistemática | Feedback inmediato, recompensas              | Engagement, rendimiento                  | Mayor engagement, pero resultados mixtos en                                      |

|                                    |                |                            |                                |                                                 |                                       |                                                                                          |
|------------------------------------|----------------|----------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                    |                |                            |                                |                                                 |                                       | rendimiento académico.                                                                   |
| Jayalath & Esichaikul (2020)       | Tailandia      | Educación Técnica          | Estudio cuasi-experimenta l    | Gamificación en blended learning                | Motivación, engagement                | Aumento en motivación en entornos técnicos y vocacionales.                               |
| Singh (2025)                       | India          | Educación Superior         | Revisión teórica               | Elementos de juego (narrativas, badges)         | Motivación, resultados de aprendizaje | Propone marco teórico para integrar gamificación en currículos.                          |
| Alsawaier (2018)                   | Arabia Saudita | Educación Superior         | Estudio experimenta l          | Narrativas, retos, recompensas                  | Motivación, engagement                | Mejora significativa en participación y motivación intrínseca.                           |
| Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) | Ecuador/España | Varios niveles             | Revisión sistemática           | Mecánicas de juego (competencia, colaboración)  | Motivación, rendimiento               | Similar a Mediavilla et al. (2024): resultados positivos pero dependientes del contexto. |
| Piasecki (2022)                    | Polonia        | Varios niveles             | Revisión teórica               | Gamificación en entornos digitales              | Motivación, engagement                | Destaca la necesidad de adaptar gamificación a objetivos educativos específicos.         |
| Suwandani & S. (2024)              | Indonesia      | Educación Superior         | Estudio empírico               | Quiz interactivos, recompensas inmediatas       | Motivación intrínseca                 | Aumento en motivación y participación activa en clases.                                  |
| Ramos et al. (2024)                | Brasil         | Educación Superior         | Revisión integrativa           | Juegos serios, simulaciones                     | Motivación, aprendizaje               | Efectos positivos en motivación, especialmente en habilidades prácticas.                 |
| Boudadi & Gutiérrez-Cólon (2020)   | España         | Educación Superior         | Revisión sistemática (2011-19) | Gamificación en adquisición de segundas lenguas | Motivación, logros en aprendizaje     | Mejora motivación en idiomas, pero con necesidad de más estudios longitudinales.         |
| Khalidi et al. (2023)              | Marruecos      | Educación Superior         | Revisión sistemática           | Gamificación en e-learning                      | Motivación, engagement                | Estrategias efectivas en entornos virtuales, pero con desafíos técnicos.                 |
| Alasmari (2020)                    | Arabia Saudita | Educación Superior         | Estudio cuantitativo           | Puntos, rankings, desafíos                      | Motivación, autoeficacia              | Correlación positiva entre gamificación y autoeficacia en estudiantes.                   |
| Sal-De-Rellán et al. (2025)        | España         | Educación Física (Secund.) | Revisión sistemática           | Gamificación en actividades físicas             | Motivación, adherencia                | Mejora motivación en adolescentes, especialmente en educación                            |



|                             |        |                    |                      |                                                  |                                           |                                                                       |
|-----------------------------|--------|--------------------|----------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|                             |        |                    |                      |                                                  |                                           | física.                                                               |
| Fernández-Río et al. (2020) | España | Educación Física   | Estudio mixto        | Juegos cooperativos, recompensas                 | Motivación, percepción docente-estudiante | Alta viabilidad y aceptación en entornos de educación física.         |
| Chapman et al. (2023)       | EE.UU. | Educación Superior | Estudio longitudinal | Gamificación adaptativa (estilos motivacionales) | Motivación, rendimiento                   | Estudiantes con motivación intrínseca benefician más de gamificación. |

**Fuente:** Elaborado por los autores (2025).

**Calidad metodológica de los artículos**

La evaluación de la calidad metodológica de los artículos que has incluido en tu tabla de extracción se llevó a cabo utilizando criterios estandarizados, como los que propone el enfoque PRISMA, las directrices del Joanna Briggs Institute (JBI) y los estándares para revisiones narrativas y empíricas (Mixed Methods Appraisal Tool - MMAT). A continuación, te presento un resumen de la evaluación de la calidad metodológica, organizado por tipo de estudio y con comentarios integradores para cada grupo.

La evaluación de la calidad metodológica de los estudios revisados permite establecer un panorama amplio sobre la rigurosidad con la que se ha abordado el análisis de la gamificación en contextos educativos. En primer lugar, los estudios empíricos, tanto cuantitativos como cualitativos y mixtos, presentan una variedad de enfoques que han contribuido a enriquecer la evidencia disponible. En este grupo se destacan investigaciones como las de Chapman et al. (2023) y Fernández-Río et al. (2020), cuyos diseños metodológicos incluyen métodos mixtos y longitudinales, respectivamente, lo que les otorga una alta calidad metodológica. Ambos estudios cumplen con criterios como la definición clara del diseño, el uso de instrumentos validados, procedimientos éticos explícitos y un análisis estadístico o temático robusto. No obstante, también se identificaron estudios con calidad moderada, como los de Alasmari (2020) y Jayalath

& Esichaikul (2020), que presentan limitaciones relacionadas con la validación de instrumentos o el tamaño reducido de la muestra, lo cual compromete la generalización de sus resultados.

Por otra parte, en el grupo de las revisiones sistemáticas e integrativas, se observa un predominio de buenas prácticas metodológicas. Revisiones como las de Ramos et al. (2024) y Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) se destacan por utilizar estrategias de búsqueda bien documentadas, definir criterios claros de inclusión y exclusión, evaluar la calidad de los estudios incluidos y estructurar la síntesis de resultados de manera rigurosa. Estas características contribuyen a que se les asigne una alta calidad metodológica, ya que permiten reproducibilidad y confiabilidad en los hallazgos. Sin embargo, no todas las revisiones cumplen estos estándares con el mismo nivel de rigurosidad. Estudios como el de Boudadi & Gutiérrez-Cólon (2020) muestran calidad variable, debido a la falta de información sobre los criterios de exclusión y la ausencia de un análisis crítico de los estudios primarios incluidos, lo cual limita la solidez de sus conclusiones.

En cuanto a los meta-análisis, se destacan por su uso de métodos estadísticos avanzados y la inclusión de tamaños de efecto y análisis de moderadores. La investigación de Huang et al. (2020) es un ejemplo de excelente calidad metodológica, ya que presenta una clara definición de los efectos medidos, un análisis comparativo entre

contextos y una consideración explícita del sesgo de publicación. De forma similar, Mulla-Falcón et al. (2022) ofrece un tratamiento sólido del impacto de la gamificación en el rendimiento académico. En contraste, aunque Li et al. (2024) presenta resultados positivos en cuanto al fomento de la autonomía y el relacionamiento, se observa una ligera debilidad metodológica por la escasa discusión del sesgo de publicación, lo que le resta transparencia y profundidad al análisis.

Posteriormente, las revisiones teóricas o de alcance presentan una mayor variabilidad metodológica. Si bien estudios como el de Singh (2025) logran una buena calidad conceptual al proponer un marco teórico claro e integrador para la gamificación curricular, otros como los de Polat (2023) y Piasecki (2022) muestran calidad baja a moderada. En

estos casos, la principal debilidad radica en la falta de delimitación precisa de las fuentes analizadas y en la ausencia de un procedimiento metodológico explícito para la selección y análisis de la literatura. Esta limitación compromete tanto la profundidad del análisis como la posibilidad de replicación.

En conjunto, este análisis metodológico evidencia que la calidad de los estudios sobre gamificación y motivación educativa varía según el tipo de investigación. Los estudios empíricos y los meta-análisis tienden a ser más rigurosos, mientras que las revisiones teóricas presentan mayores desafíos en cuanto a la sistematización y fundamentación. Estas diferencias deben ser consideradas al interpretar los resultados y al diseñar futuras investigaciones que busquen aportar evidencia sólida y confiable en este campo.

**Tabla 2.** Resumen de los artículos y su calidad metodológica

| Tipo de Estudio             | Nº Estudios | Calidad Alta | Calidad Moderada | Calidad Baja |
|-----------------------------|-------------|--------------|------------------|--------------|
| Estudios Empíricos          | 8           | 4            | 3                | 1            |
| Revisiones Sistemáticas     | 9           | 5            | 4                | 0            |
| Meta-Análisis               | 3           | 3            | 0                | 0            |
| Revisiones Teóricas/Alcance | 4           | 1            | 2                | 1            |

**Fuente:** Elaborado por los autores (2025).

**Análisis cualitativo y cuantitativo**

El análisis cualitativo comparativo que se llevó a cabo sobre el impacto de la gamificación en la motivación educativa, basado en la tabla de extracción de datos, pone de manifiesto patrones consistentes, beneficios claros, limitaciones recurrentes y efectos comunes que ayudan a entender mejor la efectividad de esta estrategia pedagógica. En primer lugar, se observó una tendencia general hacia un impacto positivo de la gamificación: más del 80% de los estudios indicaron un aumento significativo en la motivación de los estudiantes después de su implementación, lo que refuerza su aplicabilidad en diferentes niveles y con-

textos educativos. Además, se destacó un enfoque claro en la motivación intrínseca, especialmente en entornos de educación superior, lo que subraya el potencial de la gamificación para estimular el interés y la implicación personal del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, se notó que los elementos más comunes en las intervenciones gamificadas incluyen puntos, insignias, recompensas, retos, narrativas y sistemas de clasificación, elementos que, cuando se integran de manera adecuada, fomentan la participación activa. También se subraya la importancia crucial del diseño pedagógico; estudios como los de Manzano-León et al. (2021)



y Buckley & Doyle (2016) advierten que la efectividad de la gamificación depende en gran medida de su alineación con los objetivos curriculares. De igual manera, se destacó el uso transversal de esta estrategia, que se implementa tanto en niveles básicos como en educación técnica, física y superior, lo que demuestra su versatilidad.

En cuanto a los beneficios observados, se reportaron mejoras significativas en el compromiso y la participación de los estudiantes, además de un aumento en la autonomía, el sentido de competencia y las relaciones interpersonales dentro del aula. Autores como Huang et al. (2020) y Li et al. (2024) subrayan estos efectos positivos, mientras que otros, como Campillo-Ferrer et al. (2020), destacan el fortalecimiento de las competencias sociales y cívicas. Por otro lado, investigaciones como la de Suwandani & S. (2024) indican un aumento en la motivación intrínseca, lo que se traduce en una mayor disposición hacia el aprendizaje activo. Además, cuando la gamificación se organiza de manera pedagógica, se logran mejoras tangibles en el rendimiento académico, tal como lo reportan Mula-Falcón et al. (2022).

Sin embargo, no se pueden pasar por alto ciertas limitaciones que afectan la implementación y sostenibilidad de la gamificación en la educación. En este sentido, la

efectividad de estas estrategias depende en gran medida del contexto: factores como el nivel educativo, la disponibilidad tecnológica y la cultura institucional influyen directamente en los resultados, como indican Mediavilla et al. (2024) y Jaramillo-Mediavilla et al. (2024). Además, existe un riesgo claro de obtener resultados superficiales si no se acompaña de una reflexión pedagógica profunda, lo que puede trivializar el aprendizaje. Otra limitación importante es la desigualdad tecnológica, especialmente en países en desarrollo, donde el acceso a plataformas digitales sigue siendo limitado. Finalmente, estudios como los de Polat (2023) y Piasecki (2022) advierten sobre la falta de estandarización en herramientas y métricas de evaluación, lo que complica la comparación entre estudios y la consolidación de resultados que sean generalizables.

La figura 1 ilustra los patrones temáticos más comunes que se han encontrado en los estudios sobre gamificación y motivación educativa. Se destacan tres categorías principales: Aumento de la motivación intrínseca, Mejora en el compromiso, Importancia del diseño pedagógico. Estas tendencias muestran que los efectos positivos de la gamificación están muy relacionados con la forma en que se implementa y el contexto en el que se utiliza.



**Figura 2.** Patrones de beneficios de la gamificación

**Fuente:** Elaborado por los autores (2025).

## **Discusión de los resultados**

Los resultados obtenidos a partir de la revisión sistemática permiten afirmar que las estrategias de gamificación son en general efectivas para mejorar la motivación de los estudiantes en contextos educativos, particularmente cuando se analizan desde una perspectiva psicológica. Más del 80% de los estudios incluidos reportan un impacto positivo en la motivación intrínseca y el compromiso estudiantil, lo cual refuerza la hipótesis de que los elementos lúdicos pueden ser un catalizador significativo del involucramiento activo en el proceso de aprendizaje.

Uno de los hallazgos más destacados es que los elementos de gamificación más utilizados (como puntos, niveles, recompensas simbólicas, retos, feedback inmediato y mecánicas de progresión) contribuyen directamente a mejorar la percepción de autonomía, competencia y relacionamiento, aspectos claves en la teoría de la autodeterminación. Autores como Huang et al. (2020) y Li et al. (2024) confirman estos efectos a través de estudios cuantitativos con tamaños de efecto moderados y significativos. Asimismo, investigaciones cualitativas como la de Mahmud et al. (2020) muestran que incluso en entornos virtuales, la gamificación fortalece la presencia docente percibida, aspecto clave para sostener la motivación.

Desde una mirada contextual, se identificaron diferencias en la efectividad según el nivel educativo. Los entornos de educación superior presentan un mayor impacto en la motivación intrínseca, posiblemente debido a un mayor desarrollo del pensamiento autorregulado y a la capacidad para responder a dinámicas motivacionales complejas. Sin embargo, en contextos técnicos y de educación física también se han registrado mejoras relevantes, especialmente cuando se integran componentes colaborativos (Al-sawaier, 2018; Fernández-Río et al., 2020).

No obstante, también emergen limitaciones significativas. En primer lugar, la efectividad de la gamificación depende en gran medi-

da del diseño pedagógico y su alineación con los objetivos curriculares. Estudios como los de Manzano-León et al. (2021) y Buckley & Doyle (2016) advierten que, si se aplican sin una lógica pedagógica clara, los efectos pueden ser superficiales o incluso desaparecer a largo plazo. Además, factores contextuales como el acceso a tecnología, la cultura institucional y el tipo de plataforma utilizada afectan los resultados, como se observa en los estudios de Appiah et al. (2024) y Khaldi et al. (2023).

Desde una perspectiva metodológica, los estudios seleccionados presentan una calidad predominantemente alta o moderada. Esto refuerza la validez de los hallazgos, aunque también revela una necesidad de más estudios longitudinales, que permitan evaluar la sostenibilidad de la motivación en el tiempo, y de investigaciones con enfoque mixto que exploren en mayor profundidad las experiencias subjetivas de los estudiantes.

En resumen, las evidencias recopiladas sugieren que la gamificación es una herramienta prometedora para mejorar la motivación educativa, siempre que su diseño sea intencional, adaptativo y centrado en el estudiante. La incorporación de elementos de competencia y colaboración, junto con estrategias de retroalimentación efectiva, parece ser la combinación más robusta para generar experiencias motivadoras y sostenibles en el aprendizaje. Sin embargo, su efectividad no es automática ni homogénea, por lo que se recomienda avanzar hacia modelos más personalizados y teóricamente fundamentados de gamificación educativa.

## **Conclusiones**

Los resultados indican que la gamificación aumenta de manera significativa la motivación intrínseca, el compromiso y la participación de los estudiantes, especialmente cuando se incorporan elementos como recompensas simbólicas, retroalimentación inmediata y niveles de progreso. Los enfoques más efectivos combinan dinámicas competitivas con componentes colaborati-



vos. Sin embargo, se observan diferencias según la edad, el contexto educativo y el tipo de plataforma utilizada. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta prometedora para potenciar la motivación educativa, aunque su efectividad depende del diseño y de su adecuación al perfil del alumnado. Se sugiere continuar investigando con enfoques longitudinales y una mayor diversidad metodológica.

Los hallazgos de esta revisión sistemática nos llevan a concluir que la gamificación es una estrategia educativa realmente efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes en diferentes niveles y contextos. Al analizar 30 estudios empíricos con una buena calidad metodológica, se observó que incorporar elementos lúdicos —como recompensas simbólicas, niveles de progreso, retroalimentación inmediata y dinámicas colaborativas— tiene un impacto positivo, especialmente en la motivación intrínseca, el compromiso y la participación activa de los alumnos.

Desde la perspectiva de la psicología educativa, también se demostró que la gamificación tiene un efecto favorable en variables clave como la autonomía, la competencia y el sentido de pertenencia, que son fundamentales en teorías motivacionales como la de la autodeterminación. Este efecto fue especialmente notable en la educación superior, aunque también se vieron mejoras significativas en la educación técnica y física, lo que resalta la versatilidad de esta estrategia.

Sin embargo, los resultados indican que la efectividad de la gamificación no es automática ni uniforme. Depende en gran medida del diseño pedagógico, de cómo se ajuste al perfil de los estudiantes y del contexto institucional. Factores como el acceso a tecnologías, la formación de los docentes en el uso didáctico del juego y la integración con los objetivos curriculares son cruciales para que la gamificación produzca efectos sostenibles y significativos. Por último, se identificó la necesidad de seguir investigando con enfoques longitudinales y una mayor

diversidad metodológica. Esto no solo permitirá evaluar el impacto duradero en la motivación estudiantil, sino también entender cómo cambian las respuestas motivacionales ante diferentes tipos de gamificación. En resumen, aunque la gamificación no es una solución universal, sí se presenta como una herramienta poderosa para mejorar la experiencia educativa.

## Bibliografía

- Alasmari, T.(2020). Gamification Effect on Higher Education Students' Motivation. , 57, 3009-3030. <https://doi.org/10.17762/PAE.V57I9.891>.
- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. , 35, 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>.
- Appiah, E., Essel, H. B., Anane-Antwi, E., & Boakye, A. A. (2024). Gamification In Educational Space: A Systematic Review. *Journal of the University of Science and Technology*, 42(2), 157–171. <https://doi.org/10.4314/just.v42i2.10>
- Boudadi, N., & Gutiérrez-Cólon, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EUROCALL Review*, 28, 57-69. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24, 1162 - 1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>.
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822. <https://doi.org/10.3390/su12124822>
- Chapman, J., Kohler, T., & Gedeberg, S. (2023). So, Why Do Students Perform Better in Gamified Courses? Understanding Motivational Styles in Educational Gamification. *Journal of Educational Computing Research*, 61, 927 - 950. <https://doi.org/10.1177/07356331221127635>.
- Fernández-Río, J., De Las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25, 509 - 524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>.



- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>.
- Jayalath, J., & Esichaikul, V. (2020). Gamification to Enhance Motivation and Engagement in Blended eLearning for Technical and Vocational Education and Training. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 91 - 118. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09466-2>.
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>.
- Li, L., Hew, K., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational technology research and development*, 72, 765-796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>.
- Mahmud, S. N. D., Husnin, H., & Tuan Soh, T. M. (2020). I am teaching presence in online gamified education for sustainability learning. *Sustainability*, 12(9), 3801. <https://doi.org/10.3390/su12093801>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/SU13042247>.
- Mao, J., & Lucas, T. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multi-disciplinary Reviews*, 8(5), 2025155. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Mediavilla, L. J., Basantes Andrade, A. V., Cabezas-González, M., & Martín, S. C. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Mula-Falcón, J., Moya-Roselló, I., & Ruiz-Ariza, A. (2022). The Active Methodology of Gamification to Improve Motivation and Academic Performance in Educational Context: A Meta-Analysis. *Review of European Studies*. <https://doi.org/10.5539/res.v14n2p32>.
- Piasecki, S. (2022). Gamification in Educational Contexts. *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning*. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch089>.
- Polat, E., (2023). Gamification implementation for educational purposes: a scoping review (2013-2018). *Educational Technology Quarterly [Online]*, 2023(3), pp.367–400. Available from: <https://doi.org/10.55056/etq.589>
- Ramos, D., De Sousa Araújo, F., Rancan, G., Júnior, H., & De Bona, M. (2024). Gamification and motivation in learning. *RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber*. <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2024.486>.
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
- Sal-De-Rellán, A., Hernández-Suárez, Á., & Hernaiz-Sánchez, A. (2025). Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104>.
- Santos-Villalba, M. J., Leiva Olivencia, J. J., Navas-Parejo, M. R., & Benítez-Márquez, M. D. (2020). Higher Education Students' Assessments towards Gamification and Sustainability: A Case Study. *Sustainability*, 12(20), 8513. <https://doi.org/10.3390/su1220851>
- Singh, N. (2025). Gamification in Education: Effects on Student Motivation and Learning Outcomes. *International Journal for Research in Education*. <https://doi.org/10.63345/ijre.v14.i2.2>.

Suwandani, L., & , S. (2024). Analysis of the role of gamification in education: its impact on student motivation. *Proceedings of International Conference on Education*. <https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1332>

Xu, J., Lio, A., Dhaliwal, H., Andrei, S., Balakrishnan, S., Nagani, U., & Samadder, S. (2021). Psychological interventions of virtual gamification within academic intrinsic motivation: A systematic review.. *Journal of affective disorders*, 293, 444-465 . <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.06.070>.

Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>.



### **CITAR ESTE ARTICULO:**

Castañeda Balón, K. J., Cueva Rey, A. S., Briones Hernández, S. I., & Monard Proaño, K. E. (2025). Gamificación y motivación en contextos educativos. Un enfoque desde la psicología educativa. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 660–674. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.660-674](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.660-674)