

Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en educación básica. Una revisión sistemática

Gamification and ludic strategies: Differences when applied in basic education. A systematic review

José Clemente Mora Rosales

Profesor de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Ecuador.

josemora@uti.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-6414-7947>

Cristina Rosario Lalangui Maldonado

Estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Ecuador.

crislalangui2023@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-1488-5922>

Sandra Elizabeth Sarango Narvaez

Estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Ecuador.

sarango141290@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0009-1630-8775>

Gloria Adriana Vélez Falcones

Estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Ecuador.

gloriaadrianavelezfalcones@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-1659-8269>

Fecha de recepción: 11 de febrero de 2024

Fecha de aceptación: 03 de mayo de 2025

Fecha de publicación: 15 julio de 2025

Como citar: Mora-Rosales, J. C., Lalangui-Maldonado, C. R., Sarango-Narvaez, S. E. y Vélez-Falcones, G. A. (2025). Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en educación básica. Una revisión sistemática. *KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria*. Ed. Esp. 1(1), pp. 36-50. <https://doi.org/10.53877/402c6x48>

RESUMEN

La gamificación y la lúdica han cobrado relevancia como estrategias activas en la educación básica, pero suelen confundirse o aplicarse de forma indistinta en el aula. Esta revisión sistemática tuvo como objetivo general analizar las diferencias conceptuales, metodológicas y pedagógicas entre ambas estrategias al ser aplicadas en el contexto educativo básico. La investigación se desarrolló bajo el enfoque del método PRISMA 2020, evaluando un total de 56 artículos científicos, de los cuales 20 cumplieron con los criterios de inclusión. Se utilizó la técnica de análisis documental, con instrumentos como matrices de registro y tablas comparativas, priorizando estudios publicados entre 2019 y 2025. Entre los principales resultados, se evidenció que la gamificación se caracteriza por incorporar mecánicas de juego con fines motivacionales y académicos, mientras que la lúdica se basa en el juego libre como medio para el desarrollo integral. La gamificación mostró mayor impacto en el rendimiento académico específico, mientras que la lúdica fortaleció habilidades socioemocionales, creatividad y trabajo colaborativo. También se identificó confusión conceptual en varios estudios, lo que dificulta su aplicación correcta en el aula. En conclusión, ambas estrategias tienen potencial educativo, pero responden a finalidades distintas. Su implementación debe

realizarse con claridad conceptual, planificación adecuada y considerando las necesidades del grupo estudiantil. La combinación equilibrada de gamificación y lúdica puede generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas e inclusivas en la educación básica.

PALABRAS CLAVE: educación básica, estrategias pedagógicas, gamificación, lúdica, revisión sistemática.

ABSTRACT

Neuroeducation has emerged as an innovative approach that integrates insights from neuroscience to optimize teaching and learning processes. The overall aim of this study was to examine the impact of methodological strategies based on neuroeducation, such as mind mapping, multisensory stimulation, thinking routines, neuroplasticity and interactive technologies, on academic performance, motivation and student engagement. To this end, a systematic review of 27 articles published between 2020 and 2025 was conducted, drawing upon reputable databases including SciELO, Redalyc, Latindex and Google Scholar. Studies were selected via purposive sampling based on language, focus and peer reviewed indexed journals. Of the total, 16 (59.26 percent) were bibliographic reviews, 6 (22.22 percent) were quantitative, 3 (11.11 percent) employed mixed methods and 2 (7.41 percent) were qualitative case studies. Results indicate significant improvements in academic outcomes, particularly in mathematics, science and reading, as well as gains in attention, memory, motivation and participation. Mixed methods and qualitative investigations provided an in depth understanding of teacher and student experiences, revealing a more dynamic and meaningful learning process. In conclusion, implementing these strategies based on neuroeducation transforms the classroom into a brain centered environment. Further empirical research and ongoing teacher training are recommended to consolidate their application across diverse educational contexts.

KEYWORDS: neuroeducation; methodological strategies; academic performance; student motivation.

INTRODUCCIÓN

La gamificación y la ludificación han ganado terreno como enfoques innovadores para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo a través de juegos y dinámicas divertidas. Sin embargo, aún quedan muchas preguntas por responder sobre su impacto en la educación básica. Según Zhang (2023), es necesario incluir en los estudios a una mayor variedad de estudiantes, desde la primaria hasta niveles de posgrado, lo que sugiere que aún no se han explorado completamente los efectos de estas metodologías en diferentes contextos educativos. Además, Vrcelj et al (2023) señalan que, aunque muchos de los estudios son cuantitativos, es fundamental incorporar más investigaciones cualitativas y la participación de los docentes, quienes juegan un papel crucial al implementar estas estrategias en el aula. Mejía et al (2024) sugieren que en el futuro se debe investigar por separado cómo las actividades lúdicas y de gamificación afectan el aprendizaje, para entender mejor su impacto específico.

Por otro lado, Moya y Díaz (2023) mencionan que aún se deben diseñar enfoques gamificados que se adapten a las características de cada materia, lo que subraya la importancia de personalizar estas estrategias para que sean más efectivas. Por su parte, Barreto et al (2023) indican que la falta de actividades lúdicas de manera sistemática puede llevar a que los estudiantes pierdan interés y motivación. Desde esta perspectiva, diferentes estudios sobre gamificación y ludificación en la educación básica muestran que aún hay mucho por descubrir sobre cómo afectan el aprendizaje de los estudiantes. Aunque ambas estrategias buscan

mejorar el proceso educativo, no se ha investigado suficientemente en qué se diferencian y cómo impactan el rendimiento escolar.

Pese a que han surgido como estrategias innovadoras para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador en la educación básica. Sin embargo, aún hay muchas áreas por explorar. Según Villafuerte et al. (2023), es necesario investigar cómo la efectividad de estas herramientas cambia según el contexto educativo, lo que sugiere que debemos adaptarlas a las características específicas de cada entorno. Manzano et al. (2022) señalan que, si la gamificación se centra solo en recompensas externas, como los puntos, los estudiantes pueden perder el interés genuino en aprender, por lo que es fundamental crear modelos que promuevan la autonomía y un aprendizaje más significativo. Miranda (2023) también destaca que las actividades gamificadas deben ser diseñadas pensando en los intereses y necesidades de los estudiantes para lograr un verdadero impacto en su aprendizaje. Piñeiro et al. (2022) sugieren que es necesario profundizar en el análisis de los videojuegos y la gamificación, más allá de su función como entretenimiento, para entender su potencial educativo. Rodríguez (2024) apunta que aún hay mucho por descubrir sobre el uso de juegos serios en la educación, un campo que no ha sido completamente explorado. Además, Alba et al (2020) subrayan la importancia de diseñar estrategias que permitan a los niños ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Banoy y Castillo (2021) proponen estudiar más a fondo marcos como el Octalysis de Chou, para adaptarlos a las realidades de la educación primaria. Así mismo, Espinoza y Cucho (2022) resaltan las dificultades para aplicar la gamificación en contextos vulnerables, especialmente en lugares con pocos recursos, lo que subraya la necesidad de encontrar soluciones para superar estos obstáculos.

Por su parte Morales et al (2021) sugieren que es necesario aplicar estas estrategias en diferentes materias para entender cómo afectan el comportamiento y el rendimiento de los estudiantes, ya que aún no se ha investigado lo suficiente en este sentido. Barona et al (2023) destacan que, aunque la tecnología avanza rápidamente, la enseñanza no siempre evoluciona al mismo ritmo, lo que hace urgente encontrar maneras prácticas de integrar estas herramientas tecnológicas en el aula. Mendoza y Bermúdez (2021) indican que, aunque la gamificación no es algo nuevo, su verdadero potencial aún no se ha evaluado completamente, por lo que se necesita más investigación en su aplicación práctica. Castañeda et al (2021) señalan que es fundamental transformar las prácticas educativas mediante el uso de tecnologías, abriendo la puerta a nuevas estrategias que incorporen el juego como parte del proceso de aprendizaje.

Rodríguez et al (2024) mencionan que las propuestas actuales de gamificación lúdica no responden completamente a las necesidades y características de los niños, lo que deja claro que debemos adaptar mejor estas metodologías. Gaviria (2021) propone que involucrar a los padres en el proceso educativo podría enriquecer la evaluación de las experiencias gamificadas, lo cual es un aspecto que aún necesita ser investigado más a fondo. Por su parte, Gómez (2024) resalta que las estrategias lúdicas y de gamificación tienen el potencial de generar cambios importantes en la educación, pero aún se necesita más investigación para entender en qué contextos y con qué métodos se logran transformaciones reales.

Aunque la gamificación y la ludificación tienen un gran potencial, los resultados muestran que aún hay mucho por investigar. Es importante ajustar estas estrategias a las características y necesidades específicas de cada entorno educativo. Además, se necesita un análisis más profundo para entender realmente cómo afectan el aprendizaje, considerando también la participación de los padres. También es esencial explorar cómo superar las barreras tecnológicas y aplicar estas metodologías de manera efectiva en distintas materias y contextos con menos recursos.

Pese a lo innovador que resulte la gamificación y la ludificación, los estudios revisados muestran que todavía hay brechas que deben ser exploradas. Anaya (2021) menciona que la integración de estas estrategias en el currículo aún está en proceso, lo que abre un espacio para investigar cómo funcionan realmente y cómo se pueden adaptar a distintos entornos educativos. Por otro lado, Peñafiel et al (2025) destacan que aún hace falta seguir investigando cómo el uso del juego y la gamificación puede fortalecer el aprendizaje, lo que sugiere que el potencial de estas herramientas no ha sido completamente explorado.

Cornellá et al (2020) señalan que, aunque se han realizado algunos intentos, aún falta una implementación más organizada de las mecánicas de juego en el aula, lo que deja abierta la puerta a futuras investigaciones. Velasco y Tuarez (2021) apuntan que tanto los maestros como los estudiantes no siempre tienen claro cómo usar la gamificación de manera efectiva, lo que resalta la necesidad de investigar mejores formas de capacitar a los docentes y educar a los estudiantes sobre sus beneficios. En cambio, Borja et al (2024) reconocen que, aunque se han identificado algunas dificultades en el aprendizaje de la matemática, aún hace falta estudiar más a fondo cómo la gamificación puede ayudar a superarlas y adaptarse a las características de los estudiantes.

Por su parte, Flores y Fernández (2021) apuntan que falta una guía clara y recomendaciones pedagógicas que ayuden a los docentes a aplicar la gamificación de manera efectiva, lo que señala la necesidad de desarrollar recursos prácticos para su implementación. Yaulema et al (2023) destacan que es necesario evaluar estas estrategias en la práctica, lo que abre la puerta a más investigaciones que validen sus resultados reales. Por su parte, Game et al (2024) mencionan que, aunque los resultados son prometedores, aún queda por investigar cómo adaptar la gamificación a diferentes contextos educativos y niveles de enseñanza.

Muñoz y Londoño (2024) sugieren que, además de lo académico, debemos considerar el desarrollo emocional de los estudiantes al aplicar estas metodologías, lo que requiere un enfoque más completo en su impacto. A su vez, Manzano et al (2022) advierten que el uso excesivo de recompensas externas, como los puntos, podría disminuir la motivación interna de los estudiantes, lo que implica la necesidad de un equilibrio en el diseño de las estrategias.

Aunque tanto la gamificación como la ludificación ofrecen muchas oportunidades en la educación, es importante reconocer que no son lo mismo y que aún hay mucho por investigar sobre cada una. Es clave entender las particularidades de ambas para adaptarlas de manera efectiva a diferentes contextos educativos. Además, se necesita una implementación más organizada, capacitar adecuadamente a los docentes y encontrar un balance que considere tanto la motivación interna como externa. Todo esto resalta la necesidad de profundizar en las diferencias entre estas metodologías en la educación básica.

Investigar las diferencias entre la gamificación y la ludificación en la educación básica es fundamental, ya que ambas metodologías han demostrado tener un gran potencial para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, aún hay muchos aspectos que no se han explorado completamente sobre cómo y cuándo implementar estas estrategias de manera efectiva en distintos contextos educativos. Esta investigación es especialmente útil para los docentes, quienes podrán acceder a información clara y respaldada que les permitirá adaptar estas herramientas a sus clases de manera más eficiente basándose en experiencias anteriores. Los estudiantes también se beneficiarán, ya que podrán ser parte de enfoques pedagógicos más cercanos a sus necesidades, lo que enriquecerá su experiencia de aprendizaje.

A partir de este recorrido entre hallazgos y aportes de las investigaciones, se hace imperativo plantearse la siguiente interrogante: ¿Qué diferencias existen entre la gamificación y la ludificación desde una mirada del aprendizaje y la motivación de los estudiantes en educación básica? Es así que el objetivo general conlleva a Analizar las diferencias entre la

gamificación y la ludificación al ser aplicadas en la educación básica desde una mirada del aprendizaje y la motivación de los estudiantes en educación básica.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio se desarrolló bajo el enfoque de una revisión sistemática de la literatura, utilizando el método PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Este método garantiza la transparencia, rigor y replicabilidad en los procesos de búsqueda, selección, análisis y síntesis de los estudios incluidos. La revisión sistemática permite identificar, evaluar e interpretar toda la evidencia disponible sobre las diferencias entre la gamificación y la lúdica en su aplicación en la educación básica, consolidando así una base científica sólida para el análisis comparativo. Se utilizó la técnica de revisión documental mediante un procedimiento sistemático y estructurado de búsqueda y selección de fuentes académicas.

La técnica fue aplicada siguiendo las recomendaciones del protocolo PRISMA 2020, que establece criterios estrictos de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de estudios. Se diseñaron y emplearon los siguientes instrumentos: Matriz de evaluación de artículos: para registrar información relevante de cada estudio (autores, año, objetivo, metodología, resultados principales). Tabla de criterios de inclusión y exclusión: para determinar la pertinencia de los estudios con relación al objetivo de la investigación. Checklist PRISMA 2020: para garantizar que cada etapa del proceso de revisión sistemática cumpliera con los estándares metodológicos exigidos.

El proceso de recolección de los datos se desarrolló a partir de una búsqueda en bases de datos académicas como Scopus, Dialnet, Redalyc y Google Scholar, utilizando palabras clave como "gamificación", "lúdica" y "educación básica". Se identificaron 56 registros. El proceso de selección se eliminaron duplicados (6 registros), obteniendo 50 artículos únicos. Posteriormente, se evaluaron los títulos y resúmenes, descartando 22 artículos por no ajustarse a los criterios temáticos establecidos. Para el desarrollo de la elegibilidad, se realizó la lectura completa de 28 artículos restantes para verificar su pertinencia, excluyendo 8 por falta de relación directa o baja calidad metodológica. Respecto al proceso de inclusión se seleccionaron 20 artículos que cumplieran con todos los criterios de inclusión, y cuyos datos fueron extraídos para el análisis comparativo.

Tabla 1

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Publicaciones entre 2018 y 2024.	Publicaciones anteriores a 2018.
Estudios sobre educación básica (inicial y primaria).	Estudios sobre educación secundaria, superior o empresarial.
Investigaciones que analicen gamificación o lúdica de forma explícita.	Estudios que solo mencionen la gamificación o lúdica de manera tangencial.
Artículos revisados por pares y accesibles en texto completo.	Documentos sin revisión académica o sin acceso a texto completo.
Idioma español o inglés.	Idiomas distintos a español o inglés.

Nota: El establecimiento de criterios de inclusión y exclusión permitió focalizar la revisión en estudios recientes, directamente vinculados al contexto educativo de interés. Así se garantizó la relevancia y actualidad de los hallazgos.

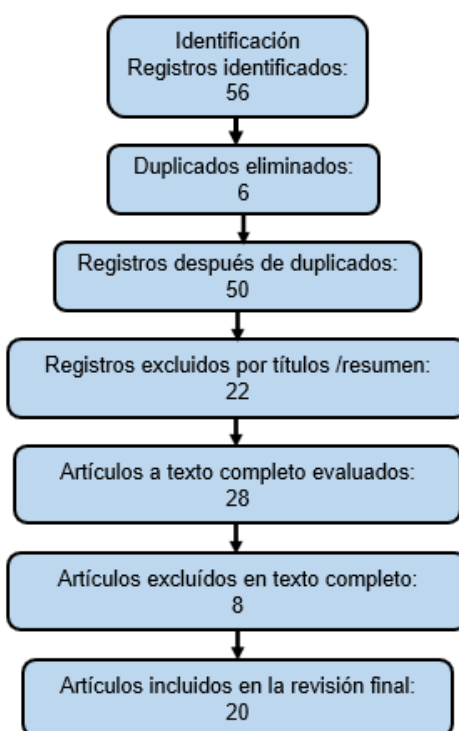
El análisis de datos se llevó a cabo de un análisis descriptivo que se caracterizaron los artículos incluidos según año de publicación, país de origen, nivel educativo, metodología empleada (cuantitativa, cualitativa o mixta) y enfoque temático (gamificación, lúdica o combinación de

ambos). Así mismo, un análisis temático comparativo en el que se identificaron y categorizaron las principales diferencias entre gamificación y lúdica según el propósito educativo, los elementos característicos, el tipo de recursos utilizados y el impacto observado en el aprendizaje de los estudiantes. Ambas fases de análisis respetaron los lineamientos del método PRISMA, que exige una síntesis clara, sistemática y fundamentada de los resultados extraídos de los artículos revisados.

RESULTADOS

En esta sección se presentan los resultados obtenidos de la revisión sistemática realizada sobre las diferencias entre gamificación y lúdica en educación básica, utilizando como referencia el modelo PRISMA 2020 para la identificación, selección y síntesis de los estudios incluidos.

Figura 1
Diagrama de flujo de la aplicación del método ISMA 2020



La revisión partió de una búsqueda en bases de datos científicas, aplicando criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. Posteriormente, se procedió a la depuración de artículos hasta obtener un conjunto de investigaciones relevantes para el análisis.

Proceso de selección de estudios

Siguiendo la metodología PRISMA 2020, el proceso de identificación y selección se desarrolló de la siguiente manera:

Tabla 2
Aplicación del método PRISMA 2020 en la selección de estudios

Etapa	Número de registros	Descripción
-------	---------------------	-------------

Registros identificados	56	Artículos encontrados inicialmente en bases de datos electrónicas.
Registros después de eliminar duplicados	50	Se eliminaron 6 registros duplicados.
Registros evaluados por título y resumen	50	Se analizaron los títulos y resúmenes para evaluar pertinencia temática.
Registros excluidos	22	Excluidos por no abordar directamente gamificación o lúdica en educación básica.
Artículos evaluados a texto completo	28	Se realizó lectura completa para evaluar calidad y pertinencia.
Artículos incluidos en la revisión final	20	Cumplieron con todos los criterios de inclusión.

Nota: El proceso de depuración permitió asegurar que solo los artículos con una relación directa entre gamificación, lúdica y educación básica fueran incluidos en la revisión final. Una gran parte de los registros excluidos abordaban temas relacionados de forma tangencial, como ludificación en contextos empresariales o gamificación en educación superior, lo cual no se ajustaba al enfoque de este estudio. La aplicación estricta de los criterios evitó sesgos temáticos y garantizó la homogeneidad de la muestra analizada.

Características de los estudios incluidos

De los 20 artículos seleccionados, se analizaron las siguientes características:

Tabla 3

Caracterización de los estudios incluidos

Característica	Detalle	Número de estudios (%)
Tipo de metodología	Cuantitativa	12 (60%)
	Cualitativa	6 (30%)
	Mixta	2 (10%)
Contexto geográfico	América Latina	14 (70%)
	Europa	4 (20%)
	Otros	2 (10%)
Nivel educativo	Educación básica (primaria e inicial)	20 (100%)
Uso de gamificación	Exclusivo	9 (45%)
Uso de lúdica	Exclusivo	7 (35%)
Uso combinado	4 (20%)	

Nota: La mayoría de los estudios empleó metodologías cuantitativas para medir el impacto de la gamificación y la lúdica en variables como el rendimiento académico y la motivación estudiantil. América Latina fue la región con mayor producción académica en el tema, lo cual resulta relevante dado que proporciona un enfoque contextualizado a las realidades pedagógicas locales. Es importante destacar que un 20% de los estudios combinó ambos enfoques (gamificación y lúdica), lo que sugiere tendencias hacia metodologías híbridas para potenciar los aprendizajes.

Principales hallazgos: diferencias entre gamificación y lúdica

A partir del análisis comparativo de los artículos incluidos, se sintetizaron las diferencias clave entre gamificación y lúdica en el ámbito educativo:

Tabla 4

Diferencias entre gamificación y lúdica

Criterio de comparación	Gamificación	Lúdica
Propósito principal	Incrementar la motivación externa mediante recompensas.	Favorecer el aprendizaje natural mediante el juego espontáneo.

Elementos característicos	Puntos, insignias, niveles, rankings.	Juegos tradicionales, dramatizaciones, actividades libres.
Impacto en el aprendizaje	Mejora en tareas específicas y en la motivación a corto plazo.	Desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.
Recursos frecuentes	Plataformas digitales (Kahoot, ClassDojo).	Recursos físicos, dinámicas de grupo, creatividad manual.

Nota: La gamificación y la lúdica, aunque comparten elementos motivacionales, tienen diferencias profundas en su concepción y objetivos pedagógicos. La gamificación tiende a generar impactos inmediatos en la participación y el logro de metas específicas, mientras que la lúdica fomenta procesos de aprendizaje más amplios y sostenibles. Este hallazgo reafirma la importancia de que los docentes seleccionen y diseñen sus estrategias considerando las necesidades, niveles de desarrollo y contextos socioculturales de sus estudiantes.

Limitaciones detectadas en la revisión

Durante la revisión sistemática también se identificaron limitaciones comunes entre los estudios:

- Escaso seguimiento longitudinal para evaluar efectos a largo plazo.
- Poca claridad conceptual entre términos como gamificación, lúdica y ludificación.
- Predominio de muestras pequeñas que limitan la generalización de resultados.

Necesidad de mayor adaptación cultural en las estrategias aplicadas.

Tabla 5

Análisis comparativo de discusión

Aspecto	Gamificación	Lúdica
Definición	Incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar y aumentar la participación de los estudiantes.	Uso del juego como una actividad natural y espontánea que promueve el aprendizaje significativo a través de la exploración y la creatividad.
Enfoque Pedagógico	Estructurado y orientado a objetivos específicos; utiliza recompensas, niveles y desafíos para fomentar el aprendizaje.	Centrado en el estudiante; promueve el aprendizaje a través de la experiencia, la interacción social y la expresión creativa.
Objetivo Principal	Incrementar la motivación extrínseca y mejorar el rendimiento académico mediante la implementación de dinámicas de juego.	Fomentar el desarrollo integral del estudiante, incluyendo habilidades cognitivas, emocionales y sociales, a través del juego libre y estructurado.
Impacto Educativo	Mejora en la participación, atención y rendimiento académico; puede fomentar la competencia sana entre estudiantes.	Desarrollo de la creatividad, empatía, cooperación y habilidades sociales; promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.
Requerimientos	Necesita planificación detallada, recursos tecnológicos y conocimiento en diseño de juegos; puede requerir plataformas digitales y seguimiento constante.	Requiere flexibilidad, comprensión del contexto y creatividad por parte del docente; puede implementarse con recursos simples y sin necesidad de tecnología avanzada.
Aplicación	Utiliza herramientas como puntos, insignias, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata; ejemplos incluyen plataformas como ClassDojo y Kahoot!.	Incluye actividades como juegos de rol, dramatizaciones, juegos de mesa y dinámicas grupales; se adapta fácilmente a diferentes contextos y necesidades educativas.
Flexibilidad	Menor flexibilidad debido a su estructura y dependencia de sistemas específicos; puede ser menos adaptable a cambios espontáneos en el aula.	Alta flexibilidad, permitiendo adaptaciones según las necesidades del grupo y el entorno; favorece la improvisación y la adaptación continua.
Ejemplos de Uso	Implementación de un sistema de recompensas por cumplimiento de tareas, uso de aplicaciones educativas con elementos de juego, competencias académicas con puntuaciones.	Juegos cooperativos en grupo, actividades lúdicas para introducir nuevos temas, uso de cuentos y dramatizaciones para explorar conceptos.
Ventajas	Aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes; proporciona retroalimentación inmediata; puede mejorar el rendimiento académico en áreas específicas.	Promueve el desarrollo integral del estudiante; fomenta la creatividad y la expresión personal; facilita la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes.
Desventajas	Puede generar dependencia de recompensas externas; riesgo de desmotivación si no se actualizan las dinámicas; requiere tiempo y recursos para su implementación efectiva.	Posible percepción de falta de seriedad en el aprendizaje; puede ser menos efectiva si no se vincula adecuadamente con los objetivos curriculares; requiere habilidades específicas del docente para facilitar el juego de manera educativa.

Síntesis crítica

- En educación básica el desarrollo integral del niño es prioritario, la lúdica ofrece una herramienta natural, cercana y significativa. Sin embargo, la gamificación, bien implementada, puede servir como un motor de motivación y mejora del desempeño académico, especialmente en ambientes mediados por TIC.
- Lejos de contraponerse, estas metodologías pueden articularse de manera complementaria, generando experiencias educativas más dinámicas, inclusivas y centradas en el estudiante, siempre que se comprenda su naturaleza y se las aplique con criterios pedagógicos sólidos.

DISCUSIÓN

El análisis de los resultados ha llevado a determinar que si bien tanto la gamificación como la lúdica son estrategias que promueven entornos educativos activos y participativos, esta revisión sistemática demuestra que sus diferencias conceptuales, metodológicas y funcionales son profundas. Por ello, no deben entenderse como sinónimos ni como prácticas equivalentes, sino como recursos pedagógicos complementarios cuya aplicación debe ser contextualizada, consciente y alineada con los objetivos de aprendizaje.

La gamificación y la lúdica, aunque comparten su origen en el juego, responden a marcos teóricos distintos. La gamificación se basa en la incorporación de mecánicas del juego en entornos no lúdicos, buscando principalmente la motivación extrínseca y el logro de objetivos académicos medibles (Villafuerte et al., 2023). Se fundamenta en teorías conductistas y de diseño instruccional, enfocándose en recompensas, retroalimentación inmediata y progreso observable.

Por otro lado, la lúdica está arraigada en enfoques constructivistas, como el de Piaget y Vygotsky, donde el juego no es una herramienta para medir logros, sino un medio natural de expresión, socialización y construcción de significados (Miranda, 2023). A través de la lúdica, se prioriza el disfrute, la libertad y la creatividad, desarrollando habilidades emocionales, comunicativas y cognitivas.

El estudio de Rodríguez et al. (2024) sobre coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años, utiliza estrategias lúdicas y demuestra que el juego permite avances psicomotrices significativos sin necesidad de estructuras competitivas. En contraste, Zhang (2023), mediante el uso de Kahoot! y Habitica, evidenció que la gamificación incrementó el rendimiento académico, pero no incidió directamente en el desarrollo emocional.

La implementación de ambas estrategias también presenta diferencias importantes. La gamificación requiere una planificación detallada, dominio tecnológico y establecimiento de reglas claras, lo que la convierte en una estrategia dirigida principalmente por el docente. Requiere recursos digitales, conectividad y formación en plataformas interactivas como ClassDojo, ¡Kahoot!, Duolingo, entre otras (Vrcelj et al., 2023).

En cambio, la lúdica es más flexible, y su implementación puede darse con materiales sencillos o incluso sin recursos, aprovechando el cuerpo, la imaginación y la interacción social. Está más orientada a la participación horizontal, donde el estudiante tiene un rol activo y el docente actúa como facilitador.

En el estudio de Mejía et al. (2024), se señala que la gamificación aplicada en universidades requiere una estructura detallada para generar efectos motivacionales sostenidos. Mientras tanto, en el análisis de Alba et al. (2020), se valora que la lúdica tiene un impacto positivo en la lectoescritura en educación básica, sin depender de recursos tecnológicos, a través de cuentos dramatizados, juegos fonológicos y dinámicas grupales.

Además, Banoy y Castillo (2021) enfatizan la necesidad de adaptar teorías como el modelo Octalysis al contexto escolar, destacando que la gamificación exige un diseño instruccional bien fundamentado, mientras que la lúdica se adapta más espontáneamente a la realidad del aula.

Las evidencias empíricas indican que la gamificación genera mejoras visibles y rápidas en tareas académicas, especialmente en pruebas objetivas y actividades repetitivas, siendo útil para reforzar contenidos específicos. Por ejemplo, su eficacia se ha demostrado en matemáticas y ciencias naturales (Espinoza & Cucho, 2022; Barona et al., 2023).

En contraste, la lúdica ha demostrado contribuir al desarrollo de competencias blandas, como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y el pensamiento creativo, que no siempre son medibles mediante pruebas estandarizadas, pero que resultan fundamentales para el desarrollo integral del estudiante (Manzano et al., 2022).

El estudio de Game et al. (2024) muestra que, aunque los estudiantes gamificados mejoran en rendimiento, la lúdica incide más profundamente en la convivencia escolar. De igual forma, Anaya (2021) reporta que la implementación de juegos tradicionales y estrategias lúdicas contribuyó a mejorar los niveles de participación, autorregulación y resolución de conflictos en estudiantes de primaria.

Asimismo, Castañeda et al. (2021) indican que la gamificación mediante videojuegos mejoró la comprensión lectora, pero fue más efectiva cuando se integró con dinámicas lúdicas participativas, donde los estudiantes construían significados y compartían experiencias.

Una preocupación recurrente en los estudios revisados es la confusión terminológica entre gamificación, ludificación y lúdica. Algunos autores utilizan estos términos como sinónimos, lo que genera ambigüedades teóricas y dificultades prácticas al momento de implementar o evaluar estas estrategias.

Rodríguez-Abruñeiras (2024) plantea que existe un “enredo terminológico” en la literatura académica, donde incluso propuestas metodológicas sólidas se debilitan por no definir claramente si están gamificando, ludificando o simplemente jugando. Este fenómeno también fue identificado en artículos como el de Velasco y Tuárez (2021), donde la gamificación se presenta sin distinción conceptual respecto a dinámicas lúdicas convencionales.

Esta falta de claridad evidencia una necesidad urgente de formación docente específica y de mayor rigor académico en futuras investigaciones, para evitar prácticas pedagógicas mal fundamentadas o contradictorias. Los resultados revisados permiten afirmar que tanto la gamificación como la lúdica poseen un alto potencial educativo, pero su efectividad depende del contexto, los objetivos y la población estudiantil.

CONCLUSIONES

Con base en el análisis realizado a través de una revisión sistemática y considerando los 20 artículos seleccionados bajo criterios rigurosos de inclusión y exclusión, se han identificado hallazgos relevantes que permiten comprender las diferencias sustanciales entre la gamificación y la lúdica cuando son aplicadas en la educación básica. Estas conclusiones no solo sintetizan los resultados obtenidos, sino que también ofrecen una mirada crítica sobre el uso y comprensión de ambas estrategias pedagógicas, evidenciando sus potencialidades, limitaciones y el valor de su correcta aplicación en contextos educativos diversos detallados a continuación:

La gamificación y la lúdica no son sinónimos ni deben emplearse indistintamente en el ámbito educativo, la revisión evidenció diferencias conceptuales y metodológicas sustanciales entre ambos enfoques. Mientras la gamificación adapta elementos del juego (puntos, niveles, recompensas) a contextos educativos con fines motivacionales y de rendimiento, la lúdica es un enfoque integral basado en el juego como experiencia espontánea, creativa y significativa para el aprendizaje.

Cada estrategia genera impactos distintos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que, la gamificación tiende a producir mejoras visibles y medibles en el desempeño académico, especialmente en áreas como matemáticas, lectura o ciencias, donde los contenidos se pueden estructurar en retos o actividades puntuables. Por su parte, la lúdica contribuye al desarrollo de habilidades blandas, emocionales y sociales, fundamentales en la formación integral de los estudiantes de educación básica.

La implementación de ambas estrategias requiere condiciones pedagógicas diferenciadas debido a que la gamificación demanda una planificación rigurosa, el dominio de plataformas tecnológicas y el diseño de sistemas de reglas, recompensas y retroalimentación. En cambio, la lúdica es más flexible y contextual, permitiendo adaptarse a diversas realidades escolares, incluso sin el uso de recursos tecnológicos.

Existe una confusión conceptual recurrente en la literatura revisada.

Muchos estudios utilizan los términos “gamificación”, “lúdica” y “juego” sin una diferenciación clara, lo que obstaculiza su adecuada aplicación en el aula y debilita el análisis científico. Esta situación pone en evidencia la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso crítico y fundamentado de estas estrategias.

La combinación de gamificación y lúdica puede generar entornos de aprendizaje más dinámicos e inclusivos que si bien sus fines y mecanismos son distintos, ambos enfoques pueden integrarse para favorecer la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias diversas en los estudiantes, siempre que se los utilice con conocimiento y propósito pedagógico claro.

El contexto y las características de los estudiantes deben guiar la elección de la estrategia, pero no existe una metodología única o superior, sino que su efectividad depende del grupo etario, los objetivos de aprendizaje, los recursos disponibles y el nivel de madurez emocional e intelectual de los estudiantes. La educación básica, por su enfoque formativo e integral, se beneficia especialmente de la lúdica, aunque también puede incorporar elementos gamificados para reforzar contenidos específicos.

Conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses que puedan haber influido en el desarrollo, análisis o presentación de los resultados de esta investigación. El estudio se ha realizado de manera independiente, con fines exclusivamente académicos y sin patrocinio de instituciones u organizaciones externas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, S. H., Lebrón, A. R., & Herreros, L. R. (2020). Enseñar más allá del juego. *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 14.
- Anaya Orozco, J. J. (2021). La lúdica y la gamificación como estrategias orientadas al mejoramiento de la convivencia escolar.
- Banoy-Suárez, W., & Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: Una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y ciencia*, 10(56), 87-105.
- Barona, A. C. M., Palacios, M. S. I., Drouet, E. M. R., Pazmiño, O. R. S., & Robles, L. A. B. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647.
- Barreto, T. del R. J., Banderas, N. C. C., Aguilar, M. M. R., & Enríquez, N. R. P. (2023). Educación lúdica para la enseñanza de la lectoescritura: Una revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 2566-2588.
- Borja, F. M. A., Sánchez, S. I. C., & Aguilar, W. O. (2024). Estrategia para el aprendizaje de las matemáticas mediante la gamificación, con estudiantes de educación básica. *Sinergia Académica*, 7(Especial 4), 50-65.
- Castañeda Campeón, D., Grajales Parra, M. Y., & Molano Giraldo, N. L. (2021). Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Espinoza, R. N. G., & Cucho, L. I. L. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular.
- Flores-Aguilar, G., & Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué, 382-399.
- Game, P. I. Z., Zúñiga, V. J. C., Murrieta, N. P. G., & Gómez, L. X. R. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44.
- Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación.
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.

- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45.
- Mejía, C. B. G., Yasunary, B. E. J., López, V. A. M., Estefanía, P. J. A., & Moscoso, L. M. R. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria: Educational Gamification and Ludification in the University Classroom. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 3665-3679.
- Mendoza, G. M. M., & Bermúdez, I. E. C. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica.
- Miranda, F. J. B. (2023). Las Sutiles Convergencias y Diferencias entre la Gamificación y la Lúdica. *Sapiencia Revista Científica Y Académica*, 3(1), 62-75.
- Morales, J. B., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 41, 17-33.
- Moya Ortiz, I. A., & Díaz Rodríguez, M. E. (2023). La gamificación en la educación básica primaria en Colombia.
- Muñoz, A. Y. H., & Londoño, O. F. F. (2024). Toma de decisiones y gamificación en educación básica primaria: Una revisión sistemática de literatura (2017-2023). *NeoScientia*, 1(2).
- Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3).
- Piñeiro-Otero, T., Rojano, F. J. P., & Vallés, J. E. G. (2022). Comunicación lúdica, videojuegos y gamificación. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80.
- Rodríguez Véliz, C. J., Zambrano Acosta, J. M., & Chica Chica, L. F. (2024). Estrategia didáctica de gamificación lúdica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(125), 163-170.
- Rodríguez-Abruñeiras, P. (2024). ¿juegas o gamificas?: del enredo terminológico al análisis de una propuesta didáctica basada en los juegos serios. *pratica-Revista Multimédia de Investigação em Inovação Pedagógica e Práticas de e-Learning*, 7(1), 100-113.
- Velasco, M. S. G., & Tuarez, L. K. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047.
- Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del conocimiento*, 8(12), 875-894.
- Vrcelj, A., Hoic-Božic, N., & Dlab, M. H. (2023). Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review. *International journal of educational methodology*, 9(1), 13-27.
- Yaulema, L. P. B., Tinoco, L. M. E., Ausha, A. E. C., & Guamán, M. A. M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 240-262.
- Zhang, Q. (2023). Investigating the Effects of Gamification and Ludicization on Learning Achievement and Motivation: An Empirical Study Employing Kahoot! and Habitica.

International Journal of Technology-Enhanced Education (IJTEE), 2(1), 1-19.
<https://doi.org/10.4018/IJTEE.326127>



Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Copyright: La Fundación Internacional para la Educación la Ciencia y la Tecnologías, “FIECYT” conserva los derechos patrimoniales (copyright) de los artículos publicados, y favorece y permite la reutilización de las mismas bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Ecuador. Se pueden copiar, usar, difundir, transmitir y exponer públicamente, siempre que: se cite la autoría y la fuente original de su publicación (revista, editorial y URL de la obra); no se usen para fines comerciales; se mencione la existencia y especificaciones de esta licencia de uso.

Autoría: En la lista de autores firmantes deben figurar únicamente aquellas personas que han contribuido intelectualmente al desarrollo del trabajo. Haber colaborado en la recolección de datos no es, por sí mismo, criterio suficiente de autoría. “KIRIA” declina cualquier responsabilidad sobre posibles conflictos derivados de la autoría de los trabajos que se publiquen.