



Jugar para Aprender: Gamificación Musical en el Aula

En los últimos años, la gamificación ha entrado con fuerza en el discurso pedagógico general y, de manera creciente, en el ámbito de la educación musical. Sin embargo, en nuestro campo conviene evitar dos simplificaciones frecuentes: entenderla, por un lado, como un simple repertorio de recursos motivacionales y, por otro, como una solución metodológica universal. La cuestión de fondo es más exigente. No se trata de decidir si conviene hacer las clases más divertidas, sino de pensar hasta qué punto determinadas dinámicas de juego pueden contribuir a una formación musical más atenta, más sostenida y mejor estructurada. La bibliografía reciente indica que la gamificación puede producir efectos positivos sobre la motivación, el compromiso y, en ciertos casos, el rendimiento; pero esos efectos no dependen del atractivo superficial de la propuesta, sino de la coherencia entre diseño, contenidos, evaluación y perfil del alumnado (Hong et al., 2024; Zeng et al., 2024).

En educación musical, esta cuestión adquiere un relieve particular. Aprender música no consiste solo en adquirir información, sino en formar hábitos de escucha, precisión rítmica, control del gesto, memoria auditiva, conciencia formal y capacidad de anticipación sonora. Exige repetición, sí, pero no repetición vacía; exige práctica, pero también percepción refinada y atribución de sentido.

Por eso la gamificación puede resultar fecunda en el aula de música cuando se pone al servicio de procesos específicamente musicales: discriminar, comparar, anticipar, interiorizar, coordinar, crear, revisar y volver a intentar. A mi juicio, este es el punto decisivo: la gamificación tiene interés pedagógico cuando fortalece la relación del estudiante con el hecho musical, no cuando lo distrae de él.

La revisión sistemática de Weatherly et al. (2024), centrada en el aprendizaje musical basado en juegos digitales, apunta justamente en esa dirección. Sus resultados sugieren beneficios potenciales para la educación musical, sobre todo en términos de compromiso y participación, pero también señalan limitaciones claras relacionadas con el acceso a recursos, la disponibilidad tecnológica y el coste de determinadas herramientas. Este matiz importa mucho, porque obliga a abandonar una mirada triunfalista. En música, como en otras áreas, no toda innovación tecnológica equivale a una mejora pedagógica. Que una actividad resulte atractiva no garantiza que desarrolle oído, criterio interpretativo o pensamiento musical.

Algo similar se desprende del trabajo de Cheng (2024) sobre videojuegos musicales y aplicaciones móviles de music gaming. La autora muestra que estos entornos pueden favorecer sensaciones de competencia, autonomía y vinculación con la actividad musical, además de propiciar formas de aprendizaje autodirigido. Ahora bien, también advierte que una dependencia excesiva de estas herramientas puede generar una relación parcial con la música, apoyada más en la respuesta inmediata del entorno digital que en procesos de comprensión más amplios. Dicho de forma directa: jugar puede estimular el acercamiento a la música, pero no sustituye la formación del oído, la comprensión de la organización sonora ni el desarrollo de una práctica interpretativa y creativa con sentido musical.

Desde una perspectiva docente, esto obliga a situar la gamificación en su justo lugar. No debería comenzar en la herramienta, sino en la pregunta pedagógica. ¿Qué quiero que el estudiante escuche mejor? ¿Qué problema rítmico necesito trabajar? ¿Qué tipo de atención deseo activar? ¿Qué dimensión de la práctica musical —individual o colectiva— quiero reforzar? Cuando estas preguntas dirigen el diseño, la gamificación puede convertirse en una mediación muy valiosa. Cuando no lo hacen, suele degenerar en una lógica de puntos, premios y clasificaciones que añade dinamismo externo, pero no necesariamente profundidad formativa.



En este sentido, la revisión de Hong et al. (2024) resulta especialmente esclarecedora. Los autores muestran que la gamificación más eficaz no es la que acumula mecánicas de juego de forma indiscriminada, sino la que adapta estratégicamente sus elementos al contexto de aprendizaje. Identifican, entre otros, enfoques basados en personalización, adaptación y recomendación, así como familias de elementos que pueden responder a dimensiones de rendimiento, progreso personal, interacción social o construcción narrativa. Trasladado al aula de música, esto permite pensar en itinerarios muy concretos: secuencias de audición por niveles de dificultad, desafíos de precisión rítmica con retroalimentación inmediata, tareas cooperativas de creación breve, recorridos de lectura musical graduada o actividades de escucha comparada donde el progreso no se mida solo por el acierto, sino también por la calidad de la atención y la toma de decisiones musicales.

Aquí aparece un asunto que, desde la pedagogía musical, considero central: la gamificación solo tiene valor cuando no desplaza la musicalidad hacia un segundo plano. En otras palabras, si el alumno termina más pendiente del marcador que del sonido, de la recompensa que del fraseo, o del resultado visible que del proceso de escucha, la experiencia habrá sido llamativa, pero pedagógicamente pobre. En cambio, cuando la dinámica de juego ayuda a sostener la concentración, a repetir con propósito, a escuchar diferencias sutiles, a reconocer patrones o a participar con mayor implicación en una práctica colectiva, entonces sí puede hablarse de una gamificación musicalmente significativa.



Con todo, la literatura reciente también invita a la cautela. Romero-Rodríguez et al. (2024), en su revisión sobre gamificación en Educación Primaria, constatan el crecimiento de esta metodología y su presencia cada vez más habitual en contextos apoyados en recursos digitales. Sin embargo, advierten que la evidencia no permite afirmar de forma rotunda que la gamificación mejore por sí sola los resultados de aprendizaje y, además, señalan posibles tensiones

en relación con la cooperación cuando las propuestas se apoyan en exceso en la competencia. Este aspecto no es menor en música. Una parte importante de la educación musical se construye desde la escucha compartida, la sincronización, el ajuste mutuo, la afinación conjunta y la responsabilidad colectiva sobre el resultado sonoro. Por eso, cualquier diseño gamificado que exacerbe la rivalidad individual debe ser examinado con especial cuidado en nuestro ámbito.



Con todo, la literatura reciente también invita a la cautela. Romero-Rodríguez et al. (2024), en su revisión sobre gamificación en Educación Primaria, constatan el crecimiento de esta metodología y su presencia cada vez más habitual en contextos apoyados en recursos digitales. Sin embargo, advierten que la evidencia no permite afirmar de forma rotunda que la gamificación mejore por sí sola los resultados de aprendizaje y, además, señalan posibles tensiones en relación con la cooperación cuando las propuestas se apoyan en exceso en la competencia. Este aspecto no es menor en música. Una parte importante de la educación musical se construye desde la escucha compartida, la sincronización, el ajuste mutuo, la afinación conjunta y la responsabilidad colectiva sobre el resultado sonoro. Por eso, cualquier diseño gamificado que exacerbe la rivalidad individual debe ser examinado con especial cuidado en nuestro ámbito.

A pesar de ello, el balance general de la investigación sigue siendo suficientemente prometedor como para tomarse en serio esta línea de trabajo. Zeng et al. (2024), en su metaanálisis sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico, encontraron un efecto positivo moderado. No se trata de un resultado menor, aunque tampoco autoriza simplificaciones. Lo que esta clase de estudios sugiere es que la cuestión ya no pasa por discutir si la gamificación puede funcionar, sino por precisar bajo qué condiciones lo hace mejor, para qué fines concretos y con qué tipo de mediación pedagógica. En educación musical, esa mediación no puede ser otra que la del docente con criterio musical, experiencia de aula y capacidad de seleccionar, secuenciar y evaluar.

En esa misma línea, Liu et al. (2025) subrayan, en su revisión sobre herramientas digitales en educación musical elemental, que uno de los fines más repetidos de estos recursos es incrementar el compromiso del alumnado y apoyar tanto la motivación como el desarrollo de habilidades musicales. No obstante, los autores también reconocen la heterogeneidad metodológica del campo y las limitaciones presentes en muchos diseños de investigación. Esta observación refuerza una idea que me parece decisiva: el problema no es disponer de más recursos, sino saber qué hacer con ellos desde una lógica pedagógica y musical sólida. El profesor de música no necesita convertirse en un mero gestor de aplicaciones, sino en un profesional capaz de discernir qué recurso aporta valor, qué aprendizaje moviliza, qué tipo de escucha promueve y cómo se integra en una secuencia didáctica coherente.

En consecuencia, la gamificación musical debe entenderse menos como una colección de técnicas y más como una posibilidad de rediseño de la experiencia de aprendizaje. Puede ayudar a que el alumno persevere más, participe mejor y se implique con mayor continuidad; pero eso solo ocurre cuando el diseño preserva la complejidad propia del aprendizaje musical. La educación musical no se reduce a responder estímulos, sino que forma sensibilidad temporal, memoria sonora, juicio estilístico, atención al matiz y capacidad de construcción expresiva. Por ello, toda propuesta gamificada que aspire a ser defendible debe demostrar no solo que motiva, sino que musicaliza.

Este punto tiene una consecuencia directa para la formación docente. Hoy no basta con conocer repertorios, metodologías activas o herramientas digitales por separado. Hace falta, además, una preparación que permita articularlas con criterio, evaluar sus efectos y adaptarlas a contextos distintos. Un futuro profesional de la pedagogía musical necesita comprender por qué una estrategia funciona con un determinado grupo, qué límites presenta, cómo se ajusta a diferentes edades y trayectorias formativas, y de qué modo puede contribuir a una educación musical más consciente, más inclusiva y más rigurosa. La gamificación, bien entendida, condensa precisamente muchas de esas exigencias: diseño didáctico, fundamentación pedagógica, sensibilidad musical, evaluación formativa, creatividad metodológica y capacidad crítica ante la tecnología.

En definitiva, jugar para aprender música no significa rebajar la exigencia de la enseñanza, sino replantearla desde formas de mediación más eficaces y más cercanas a la experiencia contemporánea del alumnado. Pero eso solo será valioso si el juego no sustituye a la música, sino que la hace más accesible sin simplificarla indebidamente. Ahí reside, a mi entender, el verdadero reto. La gamificación no debería aspirar a convertir la educación musical en espectáculo permanente, sino a construir condiciones para una atención más sostenida, una práctica más consciente y una vivencia del aprendizaje musical más significativa. Cuando esto ocurre, deja de ser una moda y se convierte en una importante estrategia pedagógica.

Referencias

- Cheng, L. (2024). Educational affordances of music video games and gaming mobile apps. *Technology, Pedagogy and Education*, 33(3), 331–345. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2024.2319171>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Liu, Y., Tran Van Cuong, Kiss, B., Oo, T. Z., Szabó, N., & Józsa, K. (2025). The use and effectiveness of digital tools in elementary music education: A systematic review. *Music & Science*, 8, 20592043251363338. <https://doi.org/10.1177/20592043251363338>
- Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
-
- Weatherly, K. I. C. H., Wright, B., & Lee, E. Y. (2024). Digital game-based learning in music education: A systematic review from 2011 to 2023. *Research Studies in Music Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/1321103X241270819>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>