

LA LUDIFICACIÓN COMO FENÓMENO EDUCATIVO: UN ANÁLISIS ENTRE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA PERMANENCIA

Gloria Angélica García ¹

RESUMEN

La ludificación se posiciona como una estrategia de creciente interés en el marco de la innovación educativa, impulsada por la expansión de las tecnologías digitales en el siglo XXI y por nuevas formas de participación y motivación estudiantil. La ludificación retoma la tradición pedagógica del juego a la vez que adquiere sentido específico en un contexto marcado por la hiperconectividad y los cambios en las subjetividades contemporáneas. Su difusión en investigaciones y prácticas docentes evidencia tanto su potencial como los riesgos asociados a su implementación superficial o descontextualizada. Entre los principales desafíos se encuentra evitar modelos impuestos externamente, no reducir la ludificación a recompensas extrínsecas y saberes inocuos, además de garantizar coherencia narrativa y propósito pedagógico y situado a los estudiantes destinatarios.

Palabras clave: ludificación, innovación educativa, permanencia.

ABSTRACT

Gamification is emerging as a strategy of growing interest within the framework of educational innovation, driven by the expansion of digital technologies in the 21st century and by new forms of student

¹ Profesora en Ciencias de la Educación. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Tucumán. Correo electrónico: bartholomewcooper98@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-4901-9316> Fecha de presentación de artículo: octubre del 2025.

participation and motivation. Gamification draws on the pedagogical tradition of play while acquiring specific meaning in a context marked by hyperconnectivity and changes in contemporary subjectivities. Its dissemination in research and teaching practices demonstrates both its potential and the risks associated with its superficial or decontextualized implementation. Among the main challenges are avoiding externally imposed models, not reducing gamification to extrinsic rewards and innocuous knowledge, and ensuring narrative coherence and a pedagogical purpose situated with the target students.

Keywords: gamification, educational innovation, retention.

INTRODUCCIÓN

Es común que en educación surjan tendencias que responden al contexto en el que vivimos. Las mismas son analizadores de cambios culturales y novedades. Es decir: de la sociedad permeando en el aula. Una nomenclatura con la cual se ha investigado al respecto es la innovación educativa. La innovación educativa ocurre cuando en la cotidianidad de la relación enseñanza-aprendizaje emergen necesidades formativas (Barraza- Macías, 2005, citado en Ardilla Muñoz, 2019, p. 72) y depende de la dinámica social (Díaz-Barriga Arceo, 2009) que cambia sus necesidades con el paso del tiempo (en Ardilla Muñoz, 2019, p. 73). Uno de esos temas es la ludificación (o gamificación, el anglicismo con el que se lo identifica comúnmente). La ludificación se basa en el diseño y técnicas usadas en varios ámbitos que consisten en que “[...] se adquieran conocimientos, habilidades y destrezas a través de mecánicas de juego, ya sea con ayuda de dispositivos electrónicos o sin ellos” (Rodríguez, et al., 2022). Desde una conceptualización que toma posicionamientos más profundos y menos generales, ludificar consiste en:

(...) cautivar al alumnado para sumergirlo en una aventura que le permita alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante y

donde los retos y recursos que plantee el docente (guía, pero no protagonista) deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que se haya construido. (Pérez López, p. 39, 2020)

Es un término proveniente del ámbito de la programación y desarrollo de videojuegos y software² que, con el tiempo (y de manera natural, dadas sus inclinaciones psicológicas y didácticas), pudo encontrar su lugar en la escena educativa. A riesgo de promulgar como innovaciones educativas fenómenos que no lo son, y para recuperar lo esencial del concepto, con el objetivo de vincularlo a una tendencia crítico-progresista que posibilite el distanciamiento de las visiones tecnocráticas en educación (Barraza Macías, 2005, p. 20), mencionaremos algunos aspectos relevantes generales y situados (locales) de la ludificación en los últimos años que la posicionan como un foco de interés: en general, Google Trends³ muestra que su interés creció globalmente en la última década, con picos vinculados a la pandemia y la virtualidad. Por otro lado, en investigación educativa, se expande con fuerza desde 2013 y tiene un crecimiento sostenido desde entonces. De acuerdo a Pérez López y Navarro Mateos, mientras que, en 2011, se identificaron siete resultados en la Web of Science para el término “gamification”, en 2021 la búsqueda aumentó hasta las 1,094 entradas (2022, p. 3). Como temática no es absolutamente nueva, pero presenta rasgos propios de las innovaciones educativas contemporáneas. Localmente, en el NOA, es notable el incremento de la presencia de la gamificación en políticas educativas, congresos, eventos, mesas paneles, capacitaciones docentes, oferta de cursos universitarios, etc. Por ejemplo, en Tucumán, en noviembre de 2025, se presentó el videojuego educativo “En nombre de la Ley”⁴, que será utilizado como insumo en el Ministerio de Educación de Tucumán para que se utilice en todas las escuelas de la provincia, con el objetivo

² El primero que acuñó el término fue el programador británico Nick Pelling en 2002.

³ Resultados búsqueda: “gamification”.

⁴ En nombre de la Ley. Secretaría de Estado de Comunicación Pública.

de acercar el proceso de sanción de las leyes a niños, niñas y adolescentes de la comunidad (si bien esto último se trata de un videojuego educativo y no de ludificación estrictamente, pero sienta un antecedente de interés relacionado).

Barraza Macías (2005), plantea que la innovación en relación con lo nuevo puede ser algo que ya ha sido conocido o utilizado en otros tiempos o situaciones, pero que ahora se utiliza en nuevas circunstancias, diferentes finalidades, en diversas combinaciones o formas de organización, etcétera (p. 21). En este sentido, advertimos que la ludificación posee vestigios de un elemento cuya base es profusa en bibliografía pedagógica: el juego. Existe un acuerdo generalizado sobre los beneficios del juego en educación. Dentro de la educación formal, el juego es reconocido por su potencial pedagógico. Por lo cual, la ludificación no es más que una reinención del juego en educación, pero en el marco de una sociedad mediada por las tecnologías de la información, la hiperconectividad, y globalizada. La acción de ludificar, no se encuentra necesariamente relacionada con la utilización de tecnologías, sin embargo, es imposible pensar en su advenimiento sin tener en cuenta la inserción de las mismas en el terreno educativo. Regresando a la revisión crítica de la innovación educativa, una primera acotación al concepto de innovación derivado de sus componentes léxicos puede ser el de introducción de algo nuevo que produce mejora (Moreno, 1995, citado en Barraza Macías, 2005, p. 22). Uniendo el componente de mejora y lo nuevo en el sentido que acabamos de describir, sostenemos que las transformaciones generadas por las tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito educativo no pueden ignorarse, ya que representan un área de estudio que es imperativa estudiar, porque impacta y modifica de manera significativa el proceso de enseñanza y aprendizaje y la formación de profesores/as. La ludificación como estrategia forma parte de tales transformaciones. Las aulas no son las mismas, así como tampoco los sujetos que las habitan día a día. En medio de la complejidad que nos rodea, el proceso de enseñanza y aprendizaje no

queda fuera de esta revolución [tecnológica] (Berrino, & Carpené, 2020). Asimismo, hay una demanda de contenidos y formas innovadoras para las nuevas generaciones de ciudadanos crecientemente inmersos en la sociedad del conocimiento y de la información. En su relación con los medios digitales, la escuela es una intersección en un espacio social, en donde existen otros sistemas que empiezan y terminan fuera de la escuela. Por ello, de acuerdo a Dussel, sostener que los medios digitales están al margen de las escuelas es negar la evidencia de las múltiples formas en que los medios digitales ingresan en las aulas: los cuerpos de los alumnos y los docentes, los dispositivos portátiles, los lenguajes, las referencias culturales, las formas de interacción (Dussel, 2012, p. 196).

DILEMAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE PROPUESTAS INNOVADORAS

Hasta el momento expusimos cómo la ludificación se enmarca en una línea de innovación educativa. A razón de ser coherentes con la definición planteada de innovación educativa, presentaremos algunas reservas que deben tenerse a la hora de implementar una propuesta ludificada. A partir de ello, reflexionaremos sobre la tensión entre lo novedoso y las “modas” en el seno de las instituciones que, según Giddens, son instituciones que parecen iguales siempre desde afuera, pero por dentro son bastante diferentes (Giddens, 2000 citado en Terigi, p. 108), instituciones cascarón, en donde el exterior permanece y lo de adentro ha cambiado. Y que, de acuerdo al autor que acuñó la expresión, se han vuelto inadecuadas para las tareas que están llamadas a cumplir. La columna del portal Gloria y Loor “Apuntes para la ludificación del aula”⁵ (Soldán, et al., 2023) contiene valiosas recomendaciones al respecto. Una de ellas resuena para este trabajo: “No debemos caer en el absurdo de querer ludificar todo ni reinventar la rueda. Lo que sí debemos evitar a toda costa son las soluciones

⁵ Apuntes para la ludificación del aula.

corporativistas que vienen de la mano de empresas o ministerios que bajan experiencias lúdicas totalmente ajenas a nuestras aulas.” La sugerencia guarda cierta sabiduría que, aquellos que nos dedicamos a la enseñanza, debemos tomar. Es importante que la decisión de ludificar sea una convicción del docente que quiere experimentar con ello porque cree en la potencialidad del juego, porque se reconoce a sí mismo como un adulto que juega y que puede guiar una narrativa; que conoce los mecanismos comunes que hacen que un juego funcione y que quiere transmitirlo a estudiantes que, por otro lado, en la cotidianidad escolar tienen problemas para mantener el compromiso y la motivación. No debe ser —como señala el autor de la nota— un imperativo externo, ajeno a la realidad propia.

Las prácticas ludificadas idealmente deben ser contextualizadas, pensadas para los sujetos a los que están destinadas. Tampoco se debe ceder a la idea pre-fabricada de que todo contenido educativo debe ser “entretenido” o cumplir con estándares equiparables a la velocidad de los procesos de los tiempos que corren. A través de revisiones sistemáticas, Pérez López, y Navarro Mateos (2022) de experiencias de ludificación, encontraron que gran parte de las propuestas que se publican como gamificadas en realidad no lo son (Navarro Mateos, et al., 2021). En ellas no se llegan a incluir los elementos que la enriquecen y le dan coherencia. Siguiendo a estos autores, a continuación, rescataremos sintéticamente puntos importantes para no desbaratar la acción ludificada:

Autores Zichermann y Cunningham (2011) insisten en subrayar la motivación intrínseca y extrínseca. La motivación extrínseca es provocada desde fuera del organismo. Este tipo de motivación es la que según Soriano (2001) se ha venido utilizando hace años en la educación: premiar a los alumnos mediante sus notas, comportamientos, insignias digitales. (Palazón Herrera, 2015 citado en Ortiz Colón & Jordán, 2018, p. 6)

Por el contrario, la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae. Los estudiantes construyen una u otra motivación dependiendo de si el interés se logra construir dentro de la experiencia ludificada con elementos como: la narrativa, el desafío, la toma de decisiones o la inmersión en la experiencia. Para plantear de forma adecuada una ludificación, debemos alinear nuestros intereses con aquellos elementos y, por ende, la motivación intrínseca para los estudiantes. Ello, en lugar de utilizar como únicos, elementos de la motivación extrínseca, tales como las insignias, los logros y tabla de clasificación como motivadores estudiantiles (PBL, Points, Badges and Leaderboards).

Otro punto importante es que ludificar la enseñanza no implica diluir el aprendizaje real, o que el contenido de la enseñanza se vea simplificado;

Tampoco consiste en juntar diferentes mecánicas de juegos y esperar a que funcionen.

Suele ser muy común asociar la tecnología con la ludificación, pero hay que tener claro que, aunque esta pueda sumar mucho a un proyecto, no es imprescindible.

Y, por último, destacar la idea de que en el corazón del éxito de los juegos subyace una idea denominada Flow (Csikszentmihalyi, 1997). Que implica lograr un punto óptimo de motivación en la experiencia ludificada, inmerso en ella y alejado de los dos extremos más peligrosos: la ansiedad y el aburrimiento.

El objetivo de este apartado es contemplar el potencial de la gamificación, a la vez que nos encontramos atentos a los posibles riesgos. Revisar estos riesgos es importante para ser conscientes de los límites y de todo aquello que puede hacer caer la propuesta educativa del lado de la banalización o de la excesiva simplificación. (Carreras, 2017, p. 114). Carreras, además advierte cómo las debilidades de la

propuesta gamificadora tienen que ver con la noción clásica de gamificación: “Orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas”. No está especificado cuál es el comportamiento ni las metas, se establece una vacante en esta amplia definición (muy característica de la ludificación), por lo cual, debemos estar muy seguros de cuál es aquel contenido con el que queremos dotar la intención de enseñanza. Como se señaló anteriormente, el riesgo, a nuestro parecer, puede ser que la educación se circunscriba únicamente a fines extrapolados de otras disciplinas o ámbitos del conocimiento (comprar determinados productos de consumo, justificar ciertas opiniones, etc.).

A MODO DE CIERRE

A pesar de las reservas expuestas, es innegable que la ludificación puede aportar elementos valiosos al proceso de enseñanza y aprendizaje cuando se la diseña con intencionalidad pedagógica. Entre los beneficios más investigados se encuentran los potenciales aportes a los estudiantes; las estrategias de ludificación pueden promover aprendizajes significativos. Su finalidad es promover el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje (García, et al., 2016, Kapp, 2012, citado en Ardila Muñoz, 2019, p. 77) y hacerlos protagonistas de su proceso formativo mediante actividades jugables que fomenten el aprendizaje significativo (Marín Díaz, 2015; Villalustre Martínez & Del Moral Pérez, 2015 citados en Ardila Muñoz, p. 77). Probablemente no se realizó suficiente énfasis en el potencial de que los sujetos, reminisciente a la experiencia inmersiva de un videojuego, puedan tomar el aprendizaje como un camino muy propio y singular. No puede negarse la preocupación hacia la problemática real de atraer y motivar a estos “nuevos sujetos”, que viven en esta nueva realidad compleja. “La gamificación puede ayudar a motivar a los estudiantes a los cuales no atraen las propuestas metodológicas de aprendizaje tradicionales como la clase magistral o análisis individuales y que, como consecuencia de esto último, no

están llegando a cumplir con los objetivos de aprendizaje deseados” (Simoës, et al., 2012, citado en Berrino & Carpené, 2020). Hemos advertido las limitaciones y posibilidades de atenernos a estas afirmaciones, con la cautela que merece repensar en las funciones de la escuela ayer y hoy. En cuanto a proyecciones que refieren al Nivel Superior, a medida que pasan los años, se irán incorporando con ellos, sujetos que, estarán más atravesados por la alfabetización digital y nuevos lenguajes (destacamos al respecto estos lenguajes no solo como competencias y habilidades, sino aquel lenguaje que permea las vivencias de toda una generación). El nivel superior debe pensarse a la altura de aquellas demandas. La ludificación no necesariamente servirá a todos los contenidos ni a todos los momentos de enseñanza, pero el Nivel Superior puede y debe seguir de cerca y comprender desde la Investigación Educativa, los fenómenos emergentes, exploratorios e inminentes de la educación. La ludificación es una temática apasionante que no debe pensarse, por sí sola, en garantía de mejora ni en una promesa; pero, en manos de docentes comprometidos, reflexivos y creativos, puede contribuir a revitalizar la relación con el conocimiento, a incorporar nuevas formas de interacción y fortalecer vínculos pedagógicos que dialoguen con los lenguajes actuales de estudiantes y docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12 (24), 71-84. doi: 10.11144/Javeriana.m12-24.stge
- Barraza Macías, A., (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5(28), 19-31.
- Berrino, L. A., & Carpené, C. M. (2020). *Gamificación: la carrera de liderazgo. Una experiencia en aula universitaria*. Facultad de Ciencias Económicas.
- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia* 4 (1) ,107-118. Universitat de Girona.
- Dussel, I. (2012). Más allá del mito de los “nativos digitales”. Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. En: Southwell, M. (comp.) *Entre generaciones: exploraciones sobre educación, cultura e instituciones*. Homo Sapiens-Flacso.
- Dussel, I. (2006). De la primaria a la EGB: ¿Qué cambió en la enseñanza elemental en los últimos años? En S. Terigi (Ed.) *Diez Miradas sobre la escuela primaria*. Siglo XXI Editores Argentina.
- García, C. E. T., González, R. M. R., Basaldúa, L. C., & Martínez, F. J. P. (2022). Gamificación en la enseñanza en la educación superior para su correcta implementación. *South Florida Journal of Development*, 3(2), 2468-2483.
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pérez-López, I. J. & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de*

Educación, (59), e1414. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

Rodríguez, G; Jiménez Alcázar, J. F & Massa, S. T. (2022). Videojuegos, gamificación y realidad virtual: Formas de socialización del siglo XXI. Universidad Nacional de Mar del Plata.