

DOCUMENTO DE PROFUNDIZACIÓN

Gamificación y Aprendizajes lúdicos

Gamificación y aprendizaje lúdico



Gamificación y aprendizaje lúdico

En el mundo de la educación contemporánea, términos como «juego», «gamificación» y «aprendizaje lúdico» se utilizan con frecuencia, muchas veces de manera intercambiable, lo que genera confusión tanto en docentes como en investigadores. Sin embargo, estos tres conceptos, aunque relacionados y pertenecientes a una misma familia pedagógica no son sinónimos y representan realidades educativas distintas con implicaciones prácticas diferentes. Comprender con claridad qué es cada uno, cuándo y cómo utilizarlos, y qué los distingue entre sí, es fundamental para diseñar experiencias de aprendizaje coherentes, intencionadas y efectivas. A continuación, te presento una tabla detallada con ejemplos claves para lograr diferenciarlos:

Tabla 2

Comparación entre juego libre, aprendizaje lúdico y gamificación

JUEGO LIBRE Sin intención educativa	APRENDIZAJE LÚDICO Jugar para aprender	GAMIFICACIÓN Aprender con lógica de juego
Los niños juegan a las escondidas en el recreo. No hay objetivo educativo, solo diversión espontánea.	El docente utiliza el juego de mesa «Lotería de los patrimonios del Ecuador», en el que los estudiantes deben identificar y ubicar manifestaciones culturales, fiestas tradicionales y sitios históricos del país. A medida que avanzan en el juego, relacionan fechas, lugares y significados, convirtiendo el juego en el medio principal para comprender la diversidad cultural y la cronología de eventos relevantes.	El docente transforma la unidad sobre regiones naturales del Ecuador en una experiencia gamificada llamada “ Exploradores del Ecuador ”. Los estudiantes ganan puntos XP al completar actividades sobre Costa, Sierra, Amazonía y Galápagos, desbloquean niveles al demostrar comprensión de cada región y reciben insignias por habilidades específicas (por ejemplo, “Guía de la Sierra” o “Investigador de la Amazonía”). Las tareas

		siguen siendo académicas, pero están organizadas bajo una lógica de juego que motiva el avance y el compromiso.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota. Elaboración propia a partir de la conceptualización de gamificación de Deterding et al. (2011) y Kapp (2012).