

Gamificación Educativa: Límites Conceptuales de un Campo de Investigación aún Emergente

Alejandro Martínez-Menéndez

Carmen-Rocío Fernández-Fernández

Juan-José Victoria Maldonado

*Dpto. Didáctica y Organización Escolar
Universidad de Granada*



1. SOBRE LA GAMIFICACIÓN

+ La gamificación involucra la implementación de **elementos de juego** en situaciones educativas **no lúdicas** por sí mismas

Al basarse en la **participación directa** del alumnado y su implicación en el proceso formativo es una **metodología activa** +

+ Sus beneficios se ligan en mayor medida a la **motivación** y **compromiso académicos**.

1. SOBRE LA GAMIFICACIÓN

+ Su *definición* ha sido puesta *continuamente en entredicho* desde el campo de las Ciencias de la Educación

Es una de las metodologías con *mayor complejidad* en su diseño y desarrollo en las aulas, sin importar etapa +

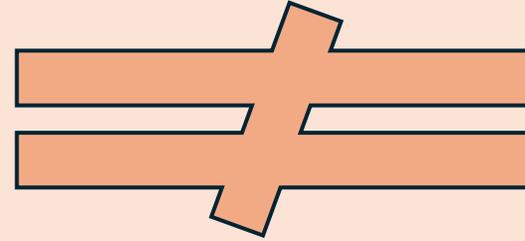
+ Su aplicación puede verse afectada por las *características socioemocionales* de los participantes

2. METODOLOGÍA

*Realización de una **revisión narrativa** de las publicaciones ligadas a gamificación de **mayor relevancia** publicadas en años recientes (**2020-2025**), determinando las **principales derivaciones terminológicas** asociadas a la metodología*

3. RESULTADOS

Gamificación



ABJ

Confusión entre la idea de ***convertir el aula en un juego*** y ***aplicar directamente juegos*** en el entorno educativo

Sobreludificación de aplicaciones y entornos hasta convertirlos en verdaderos juegos

Establecimiento de reglas internas como elemento diferenciador clave

3. RESULTADOS

El género del quiz aplicado a entornos educativos

Identificación de cualquier *aplicación o recurso* con elementos inspirados en juegos como *propuesta gamificada*

Establecimiento de *reglas internas a la propia actividad* como distanciamiento de la estructura didáctica gamificada

Sobreutilización por parte de los docentes de *recursos tecnológicos* ligados a la gamificación

3. RESULTADOS

El fenómeno de la sobreludificación

Construcción de propuestas similares a la propia gamificación aunque *partiendo de situaciones ya lúdicas*

Complementación de juegos/videojuegos con *recursos gamificadores* como aplicaciones externas de apoyo

Concepción errónea del diseño gamificado como *contenedor de multitud de elementos de juego*

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación validan la *dificultad de acuerdo terminológico* del campo

La *falta de concreción de las bases metodológicas* como dificultad ante su diseño e implementación

Evitación de la formación en el diseño gamificado derivada de *dificultad de aprendizaje y alternativas lúdicas sencillas*

Dificultad elevada de concreción del estado actual de la cuestión debido a solapamientos