

## Las Sutiles Convergencias y Diferencias entre la Gamificación y la Lúdica.

**Francisco Javier Beirute Miranda**

[Javier.beirute0579@uhispano.ac.cr](mailto:Javier.beirute0579@uhispano.ac.cr)

<https://orcid.org/0000-0002-4141-5144>

Universidad Hispanoamericana, Costa Rica

### RESUMEN

Con el fin de comprender la diferencia entre la gamificación y la lúdica se decidió crear esta investigación, la cual pretende aclarar, por lo menos en parte, las diferencias y similitudes entre estos dos términos. A lo largo de la misma se analiza el pensamiento de varios autores al respecto. Se trata de un estudio cualitativo no experimental basado en las experiencias y posiciones de algunos teóricos alrededor del tema. El presente estudio inicia con una aproximación a la definición del concepto gamificación para luego comentar la necesidad actual de incrementar los esfuerzos de las entidades relacionadas al respecto con el fin de subir el nivel de calidad de los procesos docentes. Mas adelante, se pretende comprender el concepto de lúdica bajo la óptica de varios autores, llevando al lector a una aproximación cognitiva del término gamificación desde sus esferas de significado, importancia y características. Luego, estas conceptualizaciones son confrontadas, con el fin de lograr visualizar, al menos en parte, las diferencias y similitudes entre una y otra. Se concluye la sección de resultados comentando acerca del importante rol del facilitador con el fin de alcanzar el éxito en las clases gamificadas. En la sección discusión, el autor del presente estudio analiza y confronta las diversas líneas de pensamiento presentadas por los autores consultados con el fin de darle solución al tema del presente ensayo.

**Palabras claves:** *Gamificación; aprendizaje; docencia universitaria; lúdica y juegos docentes.*

# **The Subtle Convergences and Differences Between Gamification and Ludic.**

## **ABSTRACT**

To understand the difference between gamification and play, it was decided to create this research, which aims to clarify, at least in part, the differences and similarities between these two terms. Throughout it, the thoughts of various authors in this regard are analyzed. It is a non-experimental qualitative study based on the experiences and positions of some theorists around the subject. This study begins with an approximation to the definition of the gamification concept and then comments on the current need to increase the efforts of related entities in this regard in order to raise the level of quality of teaching processes. Later, it is intended to understand the concept of ludic under the ludic of several authors, leading the reader to a cognitive approximation of the term gamification from its spheres of meaning, importance and characteristics. Then, these conceptualizations are confronted, in order to be able to visualize, at least in part, the differences and similarities between one and the other. The results section is concluded by commenting on the important role of the facilitator in order to achieve success in gamified classes. In the discussion section, the author of this study analyzes and confronts the various lines of thought presented by the authors consulted in order to provide a solution to the subject of this essay.

***Keywords:*** *Gamification; learning; university teaching; play and educational games*

*Artículo recibido 19 agosto 2023*

*Aceptado para publicación: 25 setiembre 2023*

## **INTRODUCCIÓN**

Tanto la gamificación como la lúdica tienen puntos en común, razón por la cual es de esperar que las personas que deseen aplicar estas experiencias confundan dichos términos.

La Real Academia Española define la palabra lúdico de la siguiente manera: Pertenciente o relativo al juego. Alcedo, & Chacón (2011), comentando sobre el uso de la lúdica en entornos de aprendizaje infantiles, recomendando que una propuesta de este tipo debe incorporar diversos apoyos tales como juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas de gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas (p. 72)

Según Oliva (2016), “la gamificación se presenta al ruedo formativo como una alternativa más que tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de los estudiantes en lo referente a lograr que estos obtengan un aprendizaje significativo derivado del disfrute de la realización de la actividad de aprendizaje conformada con elementos del juego” (p 34).

Marín Díaz (2015), por su parte, comenta que “La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego” (p. 1). Entonces, cabe preguntarse ¿Cuál es la diferencia entre estos dos términos? El presente ensayo pretende arrojar luz al respecto con el fin de esclarecer sus divergencias y similitudes logrando con esto que el lector pueda comprender cuando aplicar uno u otro concepto.

## **MATERIALES Y MÉTODO**

Este estudio presenta una naturaleza cualitativa, descriptiva, no experimental y transversal. En el proceso de selección de las fuentes, se incluyeron aquellas que trataban sobre temas de gamificación y ludificación, específicamente las que arrojaran luz sobre el concepto en sí de cada uno de los temas mencionados. Por otro lado, se excluyeron aquellas fuentes que, por su propia naturaleza técnica compleja, fueran difíciles de interpretar para el público objetivo.

La información se recopiló bajo el criterio de análisis documental. Su revisión se dio de manera metódica y puntual, apuntando aquellos conceptos dentro de las fuentes que fueran relevantes para la investigación en sí.

La organización fue sencilla, básicamente se formó la información usando fichas de papel por temática según los criterios del autor.

Los procedimientos y técnicas utilizadas para analizar la información recopilada se dieron primero por un análisis temático, seguido por un profundo análisis del contenido de cada fuente consultada.

En cuanto al análisis de datos, no se utilizó ninguna herramienta en sí salvo la IA llamada Bing de Microsoft cuyo papel fue el análisis y corrección de la redacción, ortografía y sintaxis del texto.

## **RESULTADOS**

### **Panorama actual de la calidad docente**

Es necesario recalcar que, en nuestros tiempos, el mejoramiento de la educación es prioridad. Al respecto, Oliva (2016) expresa que “una educación de calidad hacia el interior del aula universitaria pasa por convertir el proceso de enseñanza y aprendizaje en un valor social y de calidad” (p. 30). Esto subraya la importancia que tienen los factores exógenos con respecto al aula. Estos forman y condicionan las estrategias a partir de las cuales se imprimen los saberes en la mente de los estudiantes.

Tomando en cuenta lo anterior, Ortiz (2018) expresa que “la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer” (p. 1)

Oliva (2016) comenta además que “análisis versados en la problemática educativa manifiesta una creciente preocupación por lograr cambios sustanciales en los sistemas educativos universitarios (p. 34). Este mismo autor recalca más adelante “que dichos cambios deben ir más allá de cualquier reforma curricular, para lo cual, sigue diciendo, que se debe priorizar en la reforma de las políticas educativas en el seno de la educación superior, priorizando reformas de las políticas educativas que busquen subsanar necesidad o vacíos encontrados en los procesos de formación académica universitaria” (p. 34).

Con el fin de lograr una mejora en la calidad docente, Alcedo (2011) comenta que “aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, es una variación de las rutinas lingüísticas

escolares que favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado, idóneo para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas” (p.72)

Uno de los factores exógenos que afectan significativamente el entorno de aprendizaje según Foncubierta (2014) lo es la tecnología que, ha venido para quedarse y cada vez está más presente en nuestras vidas, ya sea en ámbitos profesionales como personales (p. 6).

Nacido de la tecnología moderna, y de la cultura de los jóvenes, la gamificación, según Marin, V (2015) “trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos” (p. 1).

Otro de los factores relevantes para el mejoramiento de los procesos educativos, se encuentra en el facilitador, como personaje central y relevante de la docencia moderna. Sobre esto, Oliva (2016) dice sobre al respecto lo siguiente: “Mejorar el aprendizaje de los estudiantes supone poner a prueba la efectividad de las metodologías y con ello exigirle al docente el completo abandono de su zona de confort, en donde tendrá que desechar sus prácticas y cómodas metodologías expositivas tradicionales hasta cambiarlas por otras más eficaces, logrando con ello potenciar, introducir y desarrollar los idóneos aprendizajes que tanto se añoran para los estudiantes” (p. 40)

Relacionado al hecho de que el facilitador debe adecuarse a los nuevos requerimientos del estudiantado moderno, Gutiérrez (2018) señala lo siguiente: “El maestro es la figura responsable de favorecer un ambiente de aprendizaje signficante en los estudiantes; por este motivo debe encauzar de manera interactiva un proceso de aprendizaje innovador y activo” (p. 39).

Gutiérrez (2018) enumera algunas de las cualidades que el nuevo facilitador debe ofrecer al estudiantado: “Para ello es necesario tener presente algunas cualidades como creatividad, visión, innovación, iniciativa, disposición, experiencia, conocimiento, capacidad para articular los saberes, habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales; dicha caracterización dará lugar a que las actividades didácticas se desarrollen en un ámbito de interacción recíproca entre maestro y estudiantes” (p. 39)

Otro punto importante comentado por Oliva (2016) lo es la calidad académica de los aprendices, ya que según este autor “no es posible mejorar la calidad de la educación sin mejorar la calidad académica de los estudiantes” (p. 33)

### **En aspectos docentes ¿Qué se entiende por el término lúdica?**

Según el diccionario de la Real Academia Española, el término lúdica se refiere a “todo aquello perteneciente o relativo al juego”. Con respecto a esto Foncubierta (2014) dice que “los elementos del juego, y el juego en sí, han estado presentes desde la fundación de la escuela, es decir, desde que el mundo era analógico y en clase había tiza, papel, pegamento y tijeras (p. 1)

Posada (2014) refiriéndose a la relación que guarda la lúdica con nuestra naturaleza humana lo siguiente: “desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas” (p. 23)

Mas adelante, Foncubierta (2014) señala que la curiosidad es un factor relevante en los procesos lúdicos, por lo cual el dice que “Si hay una emoción que nos pone en disposición de descubrir y explorar, esa es la curiosidad. Se sabe que el motor de nuestros comportamientos de aprendizaje más activos se pone en marcha mediante esta emoción” (p. 4). Con el fin de recalcar lo dicho anteriormente el autor en mención dice que “Los estudios neurocientíficos destacan el modo en que la curiosidad estimula nuestra sed de aprendizaje” (p. 4)

Tejiendo alrededor del término curiosidad el autor Posada (2014) dice que “ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego” (p. 24)

Alcedo (2011) señala el efecto que produce la lúdica en los procesos de aprendizaje exponiendo el siguiente pensamiento: “A través del juego como actividad espontánea, libre, desinhibida y desinteresada, el niño o niña exterioriza sus inquietudes y aprendizajes, sin barreras, ni inhibiciones” (p. 73)

Con respecto a los procesos de facilitación Foncubierta (2014) expresa que “los seres humanos necesitamos tener una sensación de dirección, de que hay un horizonte. Utopía, aparte de ser algo que no se encuentra en ningún lugar, también significa “caminar”” (p. 5). Mas adelante, este mismo autor recalca que “Los seres humanos nos movemos cuando sabemos que podemos hacer algo, cuando somos capaces de confiar en nosotros mismos y cuando comprendemos la mecánica de las acciones que se espera que realicemos” (p. 5) Al respecto Gutiérrez (2018) señala que “una de las preocupaciones del maestro es interrogarse y dar respuestas interrogantes como estas: ¿Cómo debe de enseñar el maestro? ¿Cómo aprenden los alumnos? y ¿Qué estrategias didácticas de evaluación son las adecuadas para apreciar el logro de los aprendizajes de los alumnos con el enfoque por competencias” (p. 38)? Siguiendo esta línea de pensamiento Posada (2014) comenta la importancia de la relación maestro-pupilo señalando lo siguiente: “En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata” (p. 26)

Posada (2014) expresa que el ser humano añade al juego la función simbólica, a causa de lo cual la semiótica es usada para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores.

Posada (2014) aporta también que “En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado” (p. 24). Dicha situación, dice el mismo autor, puede llevar a un aumento o detrimento de la imagen del sujeto ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego” (p. 24)

Mas adelante Posada (2014) señala que “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

### **Significado, importancia y características del término Gamificación.**

Con referencia a los cambios paradigmáticos modernos en aspectos docentes Oliva (2016) apunta que “las universidades en el continente americano han tenido que valorizar seriamente un cambio de dirección en lo referente a la estructura didáctica del componente formativo docente” (p.30)

Para entender el término gamificación, Foncubierta (2014) dice lo siguiente: “Si volvemos a la definición del término y lo tratamos de reconciliar con nuestro ámbito educativo, observamos que la definición original procede de ámbitos no académicos y que no se ajusta a nuestro contexto” (p. 1). Foncubierta continúa diciendo que “el término gamificación surge, pues, en un ámbito exógeno o ajeno al educativo. En nuestros dominios es un concepto cuya naturaleza ya existía, no es algo nuevo ni mágico ni misterioso. Los elementos del juego, y el juego en sí, han estado presentes desde la fundación de la escuela, es decir, desde que el mundo era analógico y en clase había tiza, papel, pegamento y tijeras. (p.1) Este mismo autor continúa escribiendo sobre el tema anterior y recalca que “hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde la óptica de un mundo renovado digitalmente, de ahí que cobra especial importancia su origen extranjero. (p.1) Foncubierta recalca que al “hablar de gamificación es reconocer que se trata de un extranjerismo (del inglés gamification). Y, por supuesto, referirse a la ludificación es seguir la recomendación de uso en español de este extranjerismo (p. 2).

Desde la perspectiva historia del término en mención, Oliva (2016) escribe que “Al hablar de gamificación estamos frente a una idea central extraída del acervo académico del especialista en temas informáticos: el británico Nick Pelling, quien en el año 2002 inicia en el desarrollo de su trabajo, en el mundo de las computadoras, una vinculación de elementos propios del videojuego en el mundo de la programación informática. (p. 30). Siguiendo con su discurso, Oliva (2016) dice que “hablar de gamificación no necesariamente es sinónimo de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, ya que recordemos que una acción educativa estructuralmente gamificada se basa en tres principios básicos que bien pueden aplicarse para un juego de mesa: la ecánica del juego, las dinámicas de juego y los componentes del juego” (p. 38)



## **Características de la gamificación**

Con respecto a las características de la gamificación, Ardila (2019) comenta que “El análisis discursivo permitió identificar que la gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; el conocimiento se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo, la relación enseñanza-aprendizaje se despoja de su carácter punitivo cuando el estudiante se equivoca y, el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje que se fortalece con la perseverancia del estudiante-jugador y la realimentación con la que las actividades gamificadas cuentan” (p 80)

En relación de la gamificación con los aspectos emocionales de los participantes en dichas actividades Ortiz (2018) aporta que “Podemos concluir de este modo, la gran influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso” (p. 13). Foncubierta (2014) expresa su pensamiento sobre la naturaleza del juego, comentando que “como experiencia de aprendizaje, pueden contribuir a captar la atención, facilitar la capacidad de memorización y retentiva en la adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros alumnos, haciendo de la acción de aprender una actividad más experiencial” (p.2)

Al analizar la relación de la gamificación con el juego, Ortiz (2018) aporta lo siguiente: “Podemos considerar que gamificar es una actividad más compleja que aplicar un juego. Es necesaria una profunda reflexión sobre los objetivos que se quieren alcanzar: una vez determinados, se establecerán las normas que regirán el proceso. Por lo que llevar a cabo un proyecto de gamificación requiere una profunda planificación y puede encontrarse en ocasiones con resistencias a su implantación” (p. 13)

Otra característica que Ortiz (2018) señala es la relación social que permanece subyacente a los procesos de gamificación. Este autor comenta que “En la mayor parte de las disciplinas los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas” (p. 3)

## **La lúdica y la gamificación**

Como ya se ha comentado, la gamificación y la lúdica tienen puntos en común, aunque hablamos de conceptos diferentes. Al respecto Oliva (2016) dice: “Gamificar no es únicamente limitar la clase a la obtención de puntos o recompensas; la gamificación convierte la clase en un hecho divertido en el que se exploran las inquietudes y motivaciones de los estudiantes” (p. 36). Bajo esta misma óptica Foncubierta (2014) relata que “Gamificar una actividad no solo significa jugar. Puede que en muchos casos no represente ni tan siquiera diversión. Es en este punto que se declara una de las diferencias más notorias de la gamificación con respecto a la lúdica. Foncubierta continúa su razonamiento de la siguiente manera: “La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar” (p.1). Mas adelante Foncubierta afirma que “Lejos de esta diferenciación no hay nada: gamificación y ludificación no representan cosas diferentes por más que haya quienes se empeñen en filosofar con la semántica o la etimología. En didáctica, las cosas son lo que son y no merece la pena hacer ver que parecen lo que no son” (p. 2)

### **La gamificación y el rol del facilitador.**

Oliva (2016) al referirse a la gamificación como un recurso de apoyo docente, dice que sobre este recurso “se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase (p. 32). Bajo ese mismo discurso Ortiz (2018) menciona que “Por tanto, el profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente” (p. 6)

Lejos de que la gamificación se conceptualice solo como una herramienta que se concentra en el mundo de la enseñanza Ortiz (2018) describe una serie de ejemplos de la aplicación de la gamificación en el mundo empresarial y dice que “En el mundo de las dietas, el programa Weight

Watchers busca hacer de la pérdida de peso una actividad más divertida y llevadera. En el ámbito de las empresas, la consultora Deloitte Touche Tohmatsu Ltda. está incorporando elementos de los videojuegos en sus centros de trabajo” (p. 4)

Ardila (2019), al considerar que la gamificación ofrece a los procesos formativos de la educación superior un matiz de desafío, comenta que “el docente debe tener la capacidad de plantear actividades suficientemente atractivas que+ promuevan el uso del juego para desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico, el pensamiento científico, la búsqueda de alternativas de solución, la perseverancia, el reconocimiento del otro, el autoconocimiento, el autocontrol, la autonomía, las competencias laborales, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones. (p. 80). Continuando con su discurso este autor menciona que “El docente de educación superior es, entonces, para la gamificación un promotor de la formación integral que se interesa en generar ambientes educativos que usan la diversión para promover el aprecio por el conocimiento” (p. 81)

## **CONCLUSIONES**

En esta época, el mejoramiento de la calidad de la educación es cada vez más relevante con el fin de darle alcance a los requerimientos docentes, no solo de los estudiantes, sino también de las empresas que cada vez solicitan personal más capacitado. Para ello se debe tomar en cuenta los factores externos a la institución educativa tales como los valores sociales y la cultura.

La gamificación y la ludificación son dos conceptos que, aunque tienen puntos en común, son diferentes. La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada los procesos de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. Por otro lado, la ludificación se refiere al uso del juego como enfoque de aprendizaje, lo que favorece la motivación del estudiante hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado.

Según el análisis efectuado, la lúdica es una función natural del ser humano la cual es definida por la RAE como “todo aquello perteneciente o relativo al juego”. Los niños aprenden a entender el mundo a través del juego, ejerciendo actividades lúdicas que disfrutan y enriquecen, lo cual les permite disfrutar, enriquecer y expandir su espacio cognitivo. Según Posada, el ser humano posee

una naturaleza curiosa que exige experimentar los diversos entornos vivenciales. El juego, según Alcedo, es el instrumento natural que permite que conozcamos nuestro mundo de una manera divertida, siendo este, la diversión, uno de los factores más motivantes para los procesos cognitivos.

Aunque ambos conceptos buscan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego, hay sutiles diferencias entre ellos. Según Foncubierta (2014), la gamificación no solo significa jugar, sino que también busca lograr una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar. Por otro lado, Oliva (2016) menciona que la gamificación no se limita a la obtención de puntos o recompensas, sino que convierte la clase en un hecho divertido en el que se exploran las inquietudes y motivaciones de los estudiantes.

El rol del facilitador es crucial en la implementación tanto de la gamificación como de la ludificación. Según Oliva (2016), el docente debe tener la capacidad de plantear actividades suficientemente atractivas que promuevan el uso del juego para desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, el pensamiento científico, la búsqueda de alternativas de solución, entre otras. Además, Ortiz (2018) menciona que el profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente.

La implementación tanto de la gamificación como de la ludificación puede tener un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas técnicas pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso del estudiante hacia el aprendizaje al proporcionar un ambiente más divertido e interactivo. Además, pueden ayudar a desarrollar habilidades importantes como el pensamiento crítico y científico al proporcionar desafíos y oportunidades para resolver problemas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estas técnicas no son una solución mágica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su éxito depende en gran medida del diseño y implementación adecuados por parte del facilitador. Es crucial que las actividades gamificadas o lúdicas sean diseñadas teniendo en cuenta las necesidades e intereses del alumnado para lograr un impacto positivo.

En resumen, tanto la gamificación como la ludificación buscan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego. Sin embargo, hay sutiles diferencias entre ambos conceptos en cuanto a su finalidad pedagógica y su implementación. El rol del facilitador es crucial en ambos casos para lograr una implementación exitosa.

Para concluir, se presenta una figura en donde se explica de una manera condensada, las diferencias entre los conceptos lúdicos y de gamificación:

**Figura No. 2** Diferencias entre los conceptos lúdica y gamificación.

Diferencias de enfoques e interpretaciones.	
Enfoque lúdico versus	Enfoque gamificador
La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ <i>ludus</i> ”, cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera, donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.	Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.
En resumen: Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ <i>ludus</i> ”; y era un “ <i>magister ludi</i> ”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente.	

Figura adaptada de Oliva (2016) (p. 35)

Como se puede ver en la figura anterior, tanto la lúdica como la gamificación se basan en el juego y tienen un anclaje histórico muy antiguo en la vida y cultura humana. La lúdica se enfoca exclusivamente en la búsqueda hedonista del placer, mientras que la gamificación va más allá, buscando no solo el placer para el estudiante, sino también su motivación, concentración, esfuerzo y fidelización de valores. La gamificación utiliza elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la experiencia del usuario y lograr objetivos específicos. Por otro lado, la lúdica se enfoca en el disfrute del juego por sí mismo, sin necesidad de objetivos externos. Ambas tienen un papel importante en la educación y el aprendizaje, ya que pueden mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABLE. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones.
- 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.  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Recuperado el 14 de noviembre de 2018, de [https://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamificacion\\_didactica.pdf](https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf)
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45(1), 37-46.
- Marín, V. (2015). La gamificación educativa: Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. Recuperado el [dd/mm/yyyy], de <http://greav.ub.edu/der>
- Moreno-Acosta, J., & Zabala-Vargas, S. A. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación universitaria*, 15(4), 81-94.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, Año 16(44), 108-118.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Instituto de Investigación en Educación (IEDU).
- SABLE. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Valladolid, M. N., & Chávez, L. M. N. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica: proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox juris*, 38(2), 69-90.