

Liliana Guerrero-Abril

# La gamificación como estrategia para la formación en valores: cuestionamientos éticos

**RESUMEN:** Se propone la gamificación educativa como estrategia para no solamente transversalizar efectivamente el currículum con la aplicación de valores, sino mantener una alta expectativa en el proceso enseñanza-aprendizaje hacia la disminución de la deserción, porque se favorece la calidad educativa desde una visión humanista e integral. A la vez, se exponen los principales cuestionamientos éticos desde casos concretos y un proyecto innovador que plantea cuatro estrategias que fortalecen el aprendizaje de las ciencias humanas, ya que fortalecen implícitamente la motivación, puntualidad, organización, criticidad, autoestima, trabajo cooperativo, creatividad, altruismo, investigación, sentido de familia, solidaridad, rendimiento académico.

**PALABRAS CLAVE:** Ludificación; Gamificación; Ludictadura; Ética gamificadora; Valores educativos.

## Gamification as a strategy for values education: ethical questions

**ABSTRACT:** Educational gamification is proposed as a strategy to not only effectively transversalize the curriculum with the application of values, but also to maintain a high expectation in the teaching-learning process towards the decrease of desertion, because it favors educational quality from a humanistic and integral vision. At the same time, the main ethical questions are exposed from concrete cases and an innovative project that proposes four strategies that strengthen the learning of human sciences, since they implicitly strengthen motivation, punctuality, organization, criticality, self-esteem, cooperative work, creativity, altruism, research, sense of family, solidarity, academic performance.

**KEYWORDS:** Gamification; Gadictatorship; Gamification ethics; Educational values.

---

► Guerrero-Abril, Liliana, Departamento de Filosofía, Artes y Humanidades, Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. **Autor de correspondencia:** (✉) [laguerrero2@utpl.edu.ec](mailto:laguerrero2@utpl.edu.ec) – iD <https://orcid.org/0000-0002-6606-8855>

## **Preámbulo antropológico**

Primeramente, es importante no perder de vista que la antropología es «un intento de comprensión del hombre acerca de sí mismo» (Domínguez Prieto 2007). Entonces, si dicto una asignatura que se relaciona con las ciencias humanas, en especial con la antropología filosófica, es importante ahondar en las preguntas existenciales, donde las identidades personales deben ser mayores a las identidades profesionales y así evitar ciertas situaciones en los estudiantes, como: neurosis, suicidios, soledad, híper individualismo.

A la vez, el ser humano cuando se enfrenta a una crisis tiende a reflexionar sobre la existencia y la realización es la base de la antropología, puesto que solamente desde la interiorización se puede acceder a la vida humana. Desde la Grecia antigua, «la misión educativa no es otra, en consecuencia, que hacer mejores a los hombres, hacer que la vida humana valga la pena ser vivida, lo que supone haber asumido una visión propia y correcta del mundo» (Ballesteros 2015, p. 28). Entonces, es fundamental plantear retos a los estudiantes para que aprendan a encontrarse consigo mismos, interiorizar de mejor manera la teoría de la materia.

Continuando, la antropología trata de conocer la verdad sobre el ser humano, puesto que no es suficiente saber que la persona tiene inteligencia, afectividad, un cuerpo. Cada parte del ser humano conforma un sistema, y por ello, el conjunto de notas características hace del ser humano una persona. Hay que advertir que sin trabajo en equipo - sin sentido de familia - no hay persona y sin persona no hay sociedad.

También, otro de los grandes problemas es la abundante información en los diferentes medios, puesto que el docente se desconcierta o no adapta adecuadamente las variadas estrategias didácticas en la nueva modalidad híbrida. Por ejemplo, algunos profesores tienden a confundir gamificación con aprendizaje basado en juegos, y peor aún opacar la falta de competencias para dictar la cátedra con el abuso de los juegos en línea, que muchas de las veces pierden el objetivo didáctico por la aplicación inadecuada y continua deficiencia transversal de valores. Crecer hacia la plenitud es ir siempre a más y esto debe reflejarse en el docente.

Realmente, se requieren diseños didácticos integrales que se enfoquen en educar a la persona y que usen la tecnología como un medio, mas no como un

fin. Frankl (1994) detalla claramente que «no hay situación en la vida que realmente carezca de sentido», pero habría que ayudarle al estudiante a encontrar su sentido con actividades innovadoras para que su vida goce de plenitud. Lo que importa es hacer crecer a la persona hacia la plenitud que es ir siempre a más.

Por otro lado, en cuanto a plataformas de gamificación contamos con algunas que son gratuitas y de diferente procedencia, como: Class Dojo (EE.UU.), Juried (Perú), My Class Game (España). Un profesor bien ubicado en su saber elegirá los mejores recursos para llegar de manera óptima a sus educandos, ya que con pasión, ahínco, responsabilidad y constancia podrá hacer frente a las dificultades que se le presenten, puesto que sabe que aprender es un proceso que necesita de mucha perseverancia para ir poco a poco subiendo de nivel e incentivando en los alumnos el querer saber más sobre el tema. A la vez, la fórmula Motivación + Esfuerzo + Curiosidad + Vivencia real de los valores permitirá construir aprendizajes para la vida, porque «la experiencia es personal porque quién experimenta es la persona, toda la persona» (Burgos 2021, p. 10).

Continuando, es un gran reto integrar los valores en la vida de los estudiantes y los mismos califican como buen profesor al que motiva hacia el aprendizaje con su preocupación, paciencia, tolerancia, ética, organización, llamado de atención positivo, en sí, el que ama su vocación y usa toda su creatividad para encaminar a la juventud hacia sus sueños, potenciando clase a clase lo mejor de ellos.

Entonces, cuando los estudiantes asimilan contenidos mediante un proceso experiencial son capaces de plantear mejoras en las reglas de la clase y se descubren intrínsecamente motivados en el presente y para el futuro, puesto que se sienten muy bien consigo mismos al realizar aquello que les llena mucho su ser. Además, es importante proponer desafíos en el campo que más se desenvuelven para hacerlos crecer mucho más con la profundización de conocimientos, además, de que el estudiante se va dar cuenta que es considerado no solo por sus notas, sino por sus cualidades innatas, y se va sentir motivado a potenciar mucho más sus habilidades en favor de la clase y las personas de su contexto. Y hasta por gratitud con el maestro, el estudiante se implicará con ideas innovadoras en la asignatura porque «la experiencia de cualquier cosa que se encuentre fuera del hombre, siempre conlleva una cierta experiencia del propio hombre. Pues el hombre nunca experimenta nada externo a él sin que, de alguna manera, se experimente simultáneamente a sí mismo» (Wojtyła 2011, p. 31).

Finalmente, si el profesor logra que las actividades clase provoquen: alegría, relajación, libertad, aumento de estima, hábitos en el educando; poco a poco, el estudiante irá adquiriendo destrezas que jamás se imaginó (novedad) con una satisfacción personal que le conducirá hacia una experiencia integral y la plenitud, donde la evaluación creativa implica metacognición activa para toda su vida, porque la persona siempre es más y con sed de infinito.

### **Cuestionamientos éticos**

La gamificación nace prometiendo un alto potencial de ventas con aplicaciones que incentivan la productividad en el ámbito comercial. Ante este aspecto, Flavio Escribano —experto en videojuegos y gamificación— menciona como conflicto ético a la «gamificación forzosa/ludictadura que intentan imponer los mercados a través de su centralización, capitalización, institucionalización e instrumentalización de las herramientas lúdicas en contextos laborales o de obtención de bienes» (Escribano 2013, p. 67).

Además, emerge la herramienta *Habitica* que administra tareas personales para mejorar la calidad de vida con el afianzamiento de hábitos, pero la problemática radica en que «para algunos usuarios, el mundo gamificado puede convertirse pronto en el centro de atención, mientras que los efectos en el mundo real se vuelven insignificantes» (Diefenbach y Müssig 2019, p. 204).

A la vez, la gamificación en estos últimos 10 años ha tomado mucha fuerza en el ámbito educativo y en la magnífica obra *Homo Ludens* se expresa con claridad que «todo juego es, antes que nada, una actividad libre» (Huizinga 1954, p. 20). Entonces, al utilizar la psicología, la neuro educación o la psicopedagogía para manipular a los estudiantes se podría recaer en asuntos éticos que no se pueden pasar por alto. Las herramientas tecnológicas convienen al estar al servicio del ser humano y no al revés, el principal inconveniente destaca en «inducir a comportamientos deseados sin discutir los porqués de dichos comportamientos o no permitiendo que en las reglas del juego participen todos los implicados en la cadena de valor» (Escribano 2013, p. 68).

A esta postura, se suma Eurídice Cabañes —especialista en Filosofía de la Tecnología— resaltando lo siguiente:

Cuando estamos aplicando este tipo de técnicas a otros ámbitos, estamos contaminando temas tan delicados como la educación con este tipo de valores bastante cuestionables desde el punto de vista ético. Lo cual no quiere decir en absoluto que no se pueda llevar a cabo una ludificación positiva, sólo que tenemos que tener en cuenta que en la mayoría de los casos estamos aplicando directamente estrategias comerciales a ámbitos que no lo son o no deberían serlo y ser conscientes de ello para poder corregirlo (Cabañes Martínez 2016, p. 280).

Por lo tanto, este dilema ético educativo continúa siendo cuestionable porque en cierta forma la gamificación en su base manipula hacia diferentes fines y, también, no se puede perder de vista que «el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad» (Huizinga 1954, p. 20).

Asimismo, es perenne la dificultad que radica en «el número limitado de elementos de diseño de juegos de que disponen los diseñadores, así como la escasa comprensión de cómo afectan a las experiencias de los usuarios» (Rapp 2017, p. 382). Efectivamente, existe una gran probabilidad de emplear la ludictadura en el aula cuando la estrategia gamificada está descontextualizada y descarta una retroalimentación constante.

### **El caso de la aplicación *habitica*: gamificación de hábitos**

La gamificación primordialmente surge con la finalidad de vender productos de manera interactiva y creativa. Como ejemplo, se puede enunciar a la app denominada Nike plus donde implícitamente se motiva a las personas a comprar zapatos para continuar sumando kilómetros en los retos propuestos en la aplicación.

Seguidamente, los ámbitos no comerciales al vislumbrar el rotundo éxito de las empresas buscan la manera de implementar la gamificación en ámbitos educativos, sociales, laborales, de la salud, entre otros. *Habitica* aparece para que cualquier hábito sea reforzado mediante la gamificación desde una herramienta tecnológica. El inconveniente radica en que «los efectos contraproducentes de la gamificación se refieren a la desmotivación del comportamiento positivo o a la motivación del comportamiento negativo, mientras que el efecto resultante entra en conflicto con el objetivo original de la aplicación de gamificación (Diefenbach y Müssig 2019, p. 192). Evidentemente, cualquier aplicación al no ser regulada

adecuadamente por el programador o el docente puede llegar a ser muy peligrosa al tergiversar hábitos y valores.

Se vislumbra la importancia de la guía del ser humano en el desarrollo de hábitos y valores, al pretender que una herramienta tecnológica desde un libre albedrío genere hábitos es bastante peligroso. La tecnología debe estar al servicio del ser humano y no al contrario, por lo tanto, *habitica* es una herramienta que puede aportar al desarrollo de hábitos, pero en personas que tienen muy en claro lo que desean obtener. Es importante considerar que no todas las personas pueden manejarse por sí mismas ni conocer los procesos necesarios para afianzar hábitos, por lo tanto, se podría usar la aplicación pero con el monitoreo de un profesional del campo en el cual desea desempeñarse de mejor manera. Asimismo, respuestas al por qué y para qué se pueden perder en el trayecto y es conveniente ser supervisados en el uso de esta herramienta.

Continuando, los procesos gamificados están manteniendo un rotundo éxito porque al aplicar las dinámicas y elementos propios de los videojuegos se conquista al usuario. En todo caso, hay que mantener objetivos claros, ante todo, en ambientes educativos porque:

Mientras que algunas otras aplicaciones de gamificación en realidad rastrean el comportamiento del usuario, *Habitica* confía en la veracidad del usuario. El sistema asume que los usuarios no tienen interés en engañarse a sí mismos y solo marcará las tareas que realmente cumplieron. Curiosamente, *Habitica* también cuenta con una función para «arreglar» puntos de caracteres, donde los usuarios puede aumentar manualmente sus puntos de vida. (Diefenbach y Müssig 2019, p. 194)

Consecuentemente, hay que tomar conciencia de que una aplicación puede ser descargada por usuarios de cualquier edad y es una falacia pretender generar hábitos y valores sin la adecuada supervisión o monitoreo de un mentor.

Como la educación inicia en el hogar, es alentador dejarse apoyar de una herramienta tecnológica que motive, pero no debe perderse de vista que toda herramienta TIC es solamente un apoyo más no un fin en sí misma.

**Gamificación de las Ciencias Humanas hacia la consolidación de hábitos: responsabilidad, liderazgo y administración del tiempo**

A continuación, se exponen cuatro estrategias que se ejecutaron en el contexto de pandemia, con la asignatura de Humanismo, Universidad y Cultura de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) en Ecuador.

Durante el proceso es constante la estrategia «ahorrando valores», que asigna puntos de experiencia extra mediante la plataforma de gamificación «Juried» cada vez que el estudiante demuestre: responsabilidad, liderazgo, administración del tiempo en el aula virtual.

La estrategia «agenda con visión integral» consiste en que el discente evidencie mensualmente la organización de su tiempo mediante una agenda creativa y virtual tomando en consideración todas las dimensiones de la persona: cuerpo, alma y espíritu. Se busca que el joven aprenda a priorizar lo importante de lo urgente.

En la estrategia «caminando hacia la meta» se gamifican los contenidos del bimestre mediante juegos/retos en equipo y un breakout, para que de una manera divertida se retroalimente y contextualice la materia, y, sobre todo, se incremente la expectativa y experiencia hacia una máxima consciencia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por último, se integra el Aprendizaje Basado en Proyectos, en donde los discentes demuestran su solidaridad mediante la estrategia denominada «administrador humanista». La clase se divide en grupos y los mismos eligen un sector vulnerable de su entorno que requiera atención social y ejecutan cooperativamente un pequeño proyecto que atienda la necesidad detectada.

Gracias a una encuesta tipo Likert de cinco niveles aplicada a los 130 estudiantes participantes de primer ciclo, modalidad virtual, se puede apreciar en qué porcentaje se alcanzó el máximo nivel (5. Mucho):

- Un 63.85% indica que aprovecha y organiza de mejor manera el tiempo,
- El 84.6% considera que la asignatura fue una valiosa experiencia de aprendizaje,
- 60% especifica que la aplicación y presentación de la agenda permite tomar conciencia de la integralidad del ser,
- 82.3% indica que el colaborar con la sociedad (niños, jóvenes, adultos) me brinda satisfacción personal,
- 80% expone que el proceso de gamificación mantiene mi expectativa y/o

- atención en la asignatura a lo largo del ciclo,
- 82.3% dice que el ser recompensado al realizar actividades fuera de rutina colabora a mejorar mi proceso de aprendizaje,
- 76.1% expresa que el proyecto les ayuda a consolidar sus habilidades como líder,
- 79.2% indica que la integración de la teoría con la práctica se evidencia en las calificaciones y plataforma gamificada,
- 57.7% expone que el proyecto ha colaborado a mejorar su autoestima,
- 80% dice que el proceso de gamificación estimula un comportamiento ético y en valores,
- 74.6% expresa que el programa de gamificación Juried le ha permitido mejorar las calificaciones en la asignatura,
- 81.5% indica que el proceso de gamificación ha hecho que las clases se vuelvan muy interesantes o llamativas,
- 79.3% expone que los juegos o retos en un proceso de gamificación le permiten desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo,
- 77.7% dicen que, al finalizar el proyecto, el nivel de motivación en la asignatura es alto.

### **Análisis crítico desde las perspectivas bioéticas: utilitarista, principialista y personalista**

Desde la perspectiva Principialista, los cuatro principios que profesa pueden derivar los siguientes conflictos:

En cuanto a la *autonomía*, sobre todo en la pandemia, los padres autorizaron el uso de las aplicaciones de gamificación que la Institución Educativa designó para con sus hijos, pero se suscita el inconveniente de que ya no se protege el derecho a la privacidad de los menores cuando a la herramienta están enlazados los padres y pueden constantemente verificar los resultados. Este problema emerge con la herramienta ClassDojo, por eso se prohibió el uso de la misma en España.

En cuanto al principio de *beneficencia*, se busca mejorar la calidad educativa y por supuesto que se logra pero solamente con una adecuada y planificada aplicación de las mecánicas y dinámicas del juego, porque «si jugar el sistema de gamificación se convierte en la principal motivación de su uso, la gamificación



obviamente pierde sus medios para un carácter final y su objetivo inicial de iniciar un cambio de comportamiento positivo en el mundo real» (Diefenbach y Müssig 2019, p. 193).

En cuanto a la *no maleficencia*, hay que considerar que «la simplificación de la experiencia en sí misma puede orientar al usuario hacia un comportamiento menos eficaz, sobre todo si el usuario sobre interpreta el modelo de realidad dado y busca respuestas que el modelo no puede dar» (Diefenbach y Müssig 2019, p. 192). Entonces, si el sistema gamificado es muy abierto y no está controlado de manera adecuada se puede salir de control, como es el caso de la herramienta denominada «habitica». Además, de que el «otro problema de la representación inadecuada de la realidad en los entornos gamificados puede ser el descuido de las relaciones psicológicas y las normas sociales implícitas, que pueden incluso causar efectos exactamente opuestos a los previstos» (Diefenbach y Müssig 2019, 192).

En cuanto al principio de *justicia*, la principal labor del docente es educar, ayudar a los discentes a ser más y por ello «la consideración completa de las consecuencias psicológicas de las recompensas es de vital importancia. De lo contrario, las recompensas elegidas en el mundo gamificado incluso podrían entrar en conflicto con el efecto deseado en el mundo real» (Diefenbach y Müssig 2019, p. 193). Entonces, lo justo es que lo planificado se imparta, que los objetivos educativos se cumplan, que el estudiante se forme integralmente desde cualquier metodología elegida por el docente, por ejemplo, si las recompensas de intercambio se emplean en el aprendizaje «podrían empujar a los estudiantes a desviarse de su objetivo principal, el de adquirir nuevos conocimientos» (Rapp 2017, p. 393).

Continuando, desde el punto de vista utilitarista, una mala planificación provocaría usar las recompensas para atrapar a los estudiantes en el juego en sí, más no en el fin educativo, y esta situación les podría inhibir su libertad provocando que se desvirtúe la educación en sí. «En general, hay un fuerte enfoque en los puntos y las insignias, sin reflexionar sobre si este premio es apropiado o no, descuidando así su consecuencia psicológica particular» (Rapp, 2017). Lamentablemente, lo diferente en educación puede emocionar a un docente a usar varias aplicaciones o métodos, pero es importante que se informe o investigue sobre la herramienta, porque «cuando los usuarios se entregan por completo al sistema gamificado, sus reglas pueden anular el sentido común, lo

que hace que el diseño de la gamificación tenga una gran responsabilidad» (Diefenbach y Müssig 2019, p. 192).

Para concluir, desde una visión personalista, la prioridad es la persona y en base a la misma y el estudio de su contexto se planifica. Los resultados expuestos del caso UTPL son la consecuencia de una planificación y esmerada contextualización de contenidos a las carreras participantes. Se ha buscado que el sistema gamificado motive de manera intrínseca, con una real vivencia de los valores, donde las notas mantienen menor prioridad ante la vivencia de los valores desde las diversas estrategias planteadas. Las recompensas fueron dadas a conocer desde el inicio del ciclo hacia un consenso conjunto y, sobre todo, «las recompensas flexibles son capaces de modificar profundamente los comportamientos y hábitos de los jugadores a largo plazo, estableciendo objetivos lejanos, que pueden requerir largas esperas, capacidad de gratificaciones diferentes y dedicación» (Rapp 2017, 395).

Entonces, para no incurrir en la ludictadura o afectar a la persona es necesario considerar mínimamente las siguientes recomendaciones de los expertos:

- Para evitar la simplificación excesiva y los efectos contraproducentes relacionados con ella en el diseño de la gamificación, se recomienda centrarse más en la calidad que en la cantidad, así como examinar más detenidamente los resultados concretos de la experiencia relacionados con los elementos estructurales del diseño. (Diefenbach y Müssig 2019, p. 206)
- El sistema gamificado deja de tener sentido, si no hay una lógica consistente que tenga sentido para sus usuarios (Diefenbach y Müssig 2019, pp. 206-207).
- Aunque la mayoría de las recompensas de intercambio requieren que los jugadores realicen actividades, favorecen la creación y mantenimiento de lazos sociales entre miembros del gremio, satisfaciendo una necesidad de relación (Rapp 2017, p. 392).
- Si hay una forma de definir tareas donde puede ganar y perder puntos de golpe (es decir, como diarios o con una fecha de vencimiento definido) y otra en la que solo puedes ganar (es decir, como hábitos positivos o sin una fecha de vencimiento definida), es estratégicamente aconsejable

elegir este último. (Diefenbach y Müssig 2019, p. 207)

- Dos aspectos que los presentes estudios revelaron como especialmente importantes son la integración significativa del juego y el mundo real, y un equilibrio sensato entre la flexibilidad y las restricciones dentro de las reglas del sistema (Diefenbach y Müssig 2019, p. 207)..

**Conflicto de intereses:** La autora declara que no tiene ningún posible conflicto de intereses. **Aprobación del comité de ética y consentimiento informado:** No es aplicable a este estudio: el autor no realizó estudios en animales o humanos. **Contribución de cada autor:** L.G.A. confirma que ha conceptualizado, desarrollado las ideas y escrito el trabajo como único autor y ha leído y aprobado el manuscrito final para su publicación. Para consultas sobre este artículo debe dirigirse a: (✉) [laguerrero2@utpl.edu.ec](mailto:laguerrero2@utpl.edu.ec).

### Referencias

- Ballesteros, Juan Carlos (2015). «Filosofía y Educación.» En *La Filosofía de La Educación: Concepto y Contenidos*. Argentina: Universidad Católica de Santa Fe.
- Burgos, Juan Manuel (2021). *La Fuente Originaria (Borrador)*. Madrid.
- Cabañes Martínez, Euridice (2016). *La Tecnología En Las Fronteras*.
- Enrique Alonso. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Filosofía y Letras. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22560.99841>.
- Diefenbach, Sarah, and Annemarie Müssig (2019). «Counterproductive Effects of Gamification: An Analysis on the Example of the Gamified Task Manager Habitica.» *International Journal of Human-Computer Studies* 127: 190–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.09.004>.
- Domínguez Prieto, Xosé Manuel (2007). *Antropología de La Familia. Persona, Matrimonio y Familia*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos.
- Escribano, Flavio (2013). «Gamificación versus Ludictadura.» *Obra Digital* 5: 58–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.25029/od.2013.22.5>.
- Frankl, Viktor E (1994). *La Presencia Ignorada de Dios. Psicoterapia y Religión*. Novena edición. Barcelona: Editorial Herder.
- Huizinga, Johan (1954). *Homo Ludens*. Editado por Emecé Editores. Traducido por Eugenio Imaz. España: El libro de bolsillo. Alianza Editorial.
- Rapp, Amon (2017). «From Games to Gamification: A Classification of Rewards in World of Warcraft for the Design of Gamified Systems.» *Simulation and Gaming* 48 (3): 381–401. <https://doi.org/10.1177/1046878117697147>.
- Wojtyla, Karol (2011). *Persona y Acción*. Editado por Juan Manuel Burgos y Rafael Mora. 2da ed. Madrid, España: Biblioteca Palabra.

### Información sobre la autora

► **Liliana Guerrero-Abril** es docente de Pedagogía de la Religión y Humanismo, Universidad y Cultura de la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. Máster en Psicopedagogía por la Universidad de Barcelona, España. Su trabajo se centra en Aprendizaje, TIC e innovación en educación: Gamificación de las Ciencias Humanas y Religiosas. **Contacto:** Departamento de Filosofía Artes y Humanidades/Universidad Técnica Particular de Loja, Sector San Cayetano Alto Sn/Loja, Ecuador. – (✉) [laguerrero2@utpl.edu.ec](mailto:laguerrero2@utpl.edu.ec) – [iD http://orcid.org/0000-0002-8084-9711](http://orcid.org/0000-0002-8084-9711).

### Como citar este artículo

Guerrero-Abril, Lilibiana (2022). «La gamificación como estrategia para la formación en valores: cuestionamientos éticos». *Analysis* 35, no. 12: pp. 1-12.