Revista Tecnológica-Educativa DOCENTES 2.0
LA2017000128 | ISSN: 2665-0266 | ISNI: 0000 0005 0409 1664 | Ringgold ID 608948 | ROR: 037jqrk16
RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

ARTÍCULO

Gamificación y Formación de Valores Morales en la Educación Religiosa

Gamification and Moral Values Formation in Religious Education

Sandra Esperanza Olivera-Zuñiga[1]

[1]Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú, email: saoliverazu@ucvvirtual.edu.pe

Recibido: Junio 10, 2026 | **Aceptado:** Octubre 13, 2026 | **Publicado:** Noviembre 29, 2026 | **DOI:** 10.37843/rted.v19i2.883

RESUMEN

La incorporación de estrategias de gamificación en contextos educativos generó nuevas posibilidades para vincular el aprendizaje participativo con la formación de valores morales en Educación Religiosa. La investigación tuvo como objetivo analizar los fundamentos pedagógicos, las estrategias de gamificación y las implicaciones éticas identificadas en la literatura científica sobre la formación de valores morales en la Educación Religiosa. El estudio se fundamentó en el paradigma humanista-interpretativo, mediante el método hermenéutico, con enfoque cualitativo, diseño documental narrativo-tópico y tipo interpretativo. El corpus documental estuvo constituido por 50 publicaciones científicas correspondientes al período 2018-2026. Se emplearon el análisis documental y la síntesis temática mediante una matriz de extracción de información y la comparación interpretativa de las contribuciones examinadas. Los resultados preliminares permitieron identificar cuatro dimensiones: fundamentos pedagógicos de la gamificación, formación de valores y razonamiento moral, aplicaciones educativas en contextos religiosos y tensiones éticas en la implementación. Se reconocieron diferencias entre propuestas conceptuales, experiencias pedagógicas e investigaciones empíricas, así como limitaciones para establecer efectos educativos comparables. Se concluyó que las estrategias lúdicas ofrecían posibilidades de integrar la participación, la reflexión ética y el aprendizaje religioso; sin embargo, la evidencia examinada no permitió demostrar su efectividad en la interiorización de valores morales. La consolidación de estos hallazgos requirió completar la codificación temática del corpus documental.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, valores morales, educación religiosa, tecnología educativa, producción científica.

ABSTRACT

The incorporation of gamification strategies into educational contexts created new opportunities to connect participatory learning with moral values formation in Religious Education. This study aimed to analyze the pedagogical foundations, gamification strategies, and ethical implications identified in the scientific literature on moral values formation in Religious Education. The research was grounded in the humanistic-interpretive paradigm and employed the hermeneutic method, a qualitative approach, a thematic-narrative documentary design, and an interpretive orientation. The documentary corpus comprised 50 scientific publications published between 2018 and 2026. Documentary analysis and thematic synthesis were employed using an information extraction matrix and interpretive comparison of the contributions examined. The preliminary findings identified four analytical dimensions: pedagogical foundations of gamification, values education and moral reasoning, educational applications in religious contexts, and ethical tensions associated with implementation. Differences were identified among conceptual proposals, pedagogical experiences, and empirical studies, along with limitations in establishing comparable educational effects. It was concluded that game-based strategies offered opportunities to integrate participation, ethical reflection, and religious learning; however, the evidence examined did not demonstrate their effectiveness in promoting the internalization of moral values. Consolidating these findings required completing the thematic coding of the documentary corpus.

KEYWORDS: Gamification, moral values, religious education, educational technology, scientific production.

Cómo citar

Olivera-Zuñiga, S. E. (2026). Gamificación y Formación de Valores Morales en la Educación Religiosa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *19*(2), 444-454. https://doi.org/10.37843/rted.v19i2.883

OPEN ACCESS CC BY NC ND

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

Introducción

La educación contemporánea experimenta transformaciones asociadas a la incorporación de tecnologías digitales y a la diversificación de estrategias pedagógicas orientadas a promover experiencias de aprendizaje participativas. En este escenario, la gamificación constituye una alternativa didáctica que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos para favorecer la motivación y la participación del estudiantado. Sailer & Homner (2020) examinan sus efectos sobre distintos resultados de aprendizaje, mientras que Zainuddin et al. (2020) identifican diversas aplicaciones de esta estrategia en escenarios educativos. Dehghanzadeh et al. (2024) amplían esta perspectiva mediante una revisión de investigaciones en educación primaria y secundaria, en las que se examinan diferentes modalidades de implementación. La incorporación de estrategias lúdicas en la formación de valores morales y en la Educación Religiosa abre nuevas posibilidades para articular la tecnología educativa, la participación estudiantil y la reflexión ética, considerando las particularidades pedagógicas y axiológicas de estos procesos formativos.

La integración de la gamificación en la educación moral y religiosa plantea dificultades conceptuales y pedagógicas relacionadas con la comprensión de sus propósitos formativos, de los mecanismos de participación y de las condiciones necesarias para promover la reflexión sobre los valores. Aunque las experiencias lúdicas pueden favorecer el involucramiento del estudiantado, la participación en actividades gamificadas no equivale necesariamente a la interiorización de principios morales ni a su aplicación en situaciones cotidianas. Guerrero-Abril (2022) examina los cuestionamientos éticos relacionados con estas estrategias, mientras que Emelyanenko (2018) aborda sus límites desde una perspectiva vinculada a los valores y las concepciones del mundo. Asimismo, la diversidad de contextos y enfoques empleados en la literatura dificulta distinguir entre las propuestas conceptuales y las investigaciones que presentan resultados empíricos sobre el desarrollo moral. Esta situación evidencia la necesidad de profundizar en los fundamentos pedagógicos, las estrategias educativas y las implicaciones éticas del uso de la gamificación en Educación Religiosa.

Los antecedentes científicos ofrecen aproximaciones complementarias al fenómeno investigado. Sailer & Homner (2020), Zainuddin et al. (2020) y Dehghanzadeh et al. (2024) examinan la gamificación en diferentes contextos educativos y muestran diversidad en sus aplicaciones y en los resultados de aprendizaje. Desde la dimensión moral, Scuotto et al. (2024) identifican heterogeneidad conceptual y metodológica en las investigaciones sobre intervenciones digitales orientadas al desarrollo de la moralidad. En el ámbito religioso, Howard (2018) presenta experiencias de aprendizaje mediante juegos de rol orientadas a integrar contenidos teológicos y la formación en valores, mientras que Papakostas (2024) desarrolla un marco conceptual para el aprendizaje digital basado en juegos en Educación Religiosa. Estas contribuciones permiten reconocer relaciones entre estrategias lúdicas, formación ética y aprendizaje religioso; sin embargo, no constituyen, por sí mismas, una explicación integrada de sus fundamentos pedagógicos, condiciones de implementación y limitaciones formativas. Por consiguiente, resulta pertinente desarrollar una interpretación documental que examine críticamente las convergencias, diferencias y alcances de estas perspectivas.

En respuesta a esta problemática, la investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Qué fundamentos pedagógicos, estrategias educativas e implicaciones éticas se identifican en la literatura científica sobre la gamificación para la formación de valores morales en Educación Religiosa? En correspondencia con esta interrogante, el objetivo general consiste en analizar los fundamentos pedagógicos, las estrategias de gamificación y las implicaciones éticas identificadas en la literatura científica sobre la formación de valores morales en la Educación Religiosa. De manera específica, se busca examinar los fundamentos pedagógicos del aprendizaje lúdico, identificar las aproximaciones relacionadas con la formación de valores y el razonamiento moral, caracterizar las propuestas de gamificación aplicadas a contextos religiosos y analizar las tensiones éticas vinculadas a su implementación. Mediante una investigación documental cualitativa de orientación hermenéutica, se propone elaborar una síntesis interpretativa de las

Cómo citar
Olivera-Zuñiga, S. E. (2026). Gamificación y Formación de Valores Morales en la Educación Religiosa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *19*(2), 444-454. https://doi.org/10.37843/rted.v19i2.883

OPEN ACCESS
CC BY NC ND

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

aportaciones examinadas, diferenciando las propuestas conceptuales de los resultados empíricos y delimitando sus alcances para la comprensión del fenómeno educativo.

Metodología

La investigación se planteó desde el paradigma humanista-interpretativo, fundamentado en la comprensión de los significados construidos en contextos educativos y sociales. Según Lincoln & Guba (1985), el paradigma naturalista reconoce la naturaleza contextual de los fenómenos y la interacción entre quien investiga y el objeto de conocimiento. Se adoptó el método hermenéutico, sustentado en Gadamer (2004), quien concibe la comprensión como un proceso interpretativo vinculado al contexto y a los horizontes de significado. El enfoque fue cualitativo, de acuerdo con Creswell & Poth (2024), quienes fundamentan este tipo de investigación en la exploración e interpretación de fenómenos complejos. Se estableció un diseño documental narrativo-tópico, de tipo interpretativo y delimitación temporal transversal, orientado al análisis de la gamificación, los valores morales y la Educación Religiosa.

La unidad de análisis estuvo constituida por publicaciones científicas relacionadas con la gamificación, la formación de valores morales y la Educación Religiosa. Como punto de partida, se dispuso de una base documental de 50 registros previamente identificados, de los cuales 50 se habían considerado en la versión bibliométrica original. De acuerdo con Snyder (2019), las revisiones de la literatura requieren procedimientos explícitos de búsqueda, selección y síntesis para garantizar su rigor metodológico. En consecuencia, se estableció la necesidad de revisar nuevamente la pertinencia de cada publicación, diferenciando entre los estudios directamente relacionados con el objeto de investigación y aquellos destinados a su contextualización conceptual.

La estrategia de recopilación documental se basó en la estructura PEO, compuesta por población, exposición y resultado. La población correspondió a los contextos educativos y sus participantes; la exposición comprendió la gamificación, los juegos educativos y las tecnologías lúdicas; mientras que el resultado se vinculó con la formación de valores morales, el razonamiento ético y la Educación Religiosa. Conforme a Snyder (2019), la transparencia de una revisión requiere explicitar las fuentes consultadas, las estrategias de búsqueda y los criterios de selección de la documentación. Se consideraron términos en español e inglés, combinados mediante los operadores booleanos AND y OR. Para garantizar la reproducibilidad, quedó pendiente incorporar las bases de datos efectivamente utilizadas, las ecuaciones completas, las fechas de consulta y los criterios específicos de inclusión y exclusión.

La técnica propuesta fue el análisis documental, entendido por Bowen (2009) como un procedimiento sistemático de examen e interpretación de documentos para obtener significados y desarrollar conocimiento empírico. Se complementó con el análisis temático, fundamentado en Braun & Clarke (2006), quienes lo presentan como una estrategia flexible para identificar, analizar e interpretar patrones de significado en información cualitativa. Como instrumento, se contempló una matriz de extracción que registrara la autoría, los objetivos, el contexto educativo, los fundamentos pedagógicos, las estrategias de gamificación, los valores abordados, los hallazgos y las limitaciones. Se propusieron cuatro dimensiones iniciales: fundamentos pedagógicos, formación de valores y razonamiento moral, gamificación en Educación Religiosa y tensiones éticas. Estas dimensiones se consideraron categorías preliminares sujetas a revisión durante el análisis documental.

El procedimiento analítico se organizó en cuatro etapas previstas: identificación y selección de publicaciones pertinentes, lectura crítica de los documentos, extracción y codificación de la información y comparación e interpretación de los hallazgos. Según Braun & Clarke (2006), el análisis temático requiere una aproximación sistemática a los datos que permita identificar patrones significativos y construir interpretaciones fundamentadas. Se propuso examinar las convergencias, divergencias y limitaciones identificadas en los estudios, diferenciando los planteamientos conceptuales de los resultados respaldados empíricamente. La asignación temática de cada documento debía basarse en información verificable sobre su contenido y no exclusivamente en títulos o palabras

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

clave. Asimismo, se contempló conservar registros de las decisiones analíticas para fortalecer la transparencia y la trazabilidad del proceso interpretativo.

La clasificación documental se organizó mediante una matriz de extracción aplicada a las 50 publicaciones que conformaron el corpus de la investigación. Para cada documento se registraron los datos bibliográficos, el contexto educativo, el tipo de contribución, las estrategias pedagógicas examinadas, los valores abordados y los hallazgos pertinentes al objeto de estudio. Posteriormente, se estableció su correspondencia con las cuatro dimensiones analíticas mediante la revisión de su contenido y la comparación de sus aportaciones conceptuales y empíricas. Se diferenciaron publicaciones directamente vinculadas a la Educación Religiosa de estudios de carácter contextual, conservando los registros necesarios para justificar las decisiones de clasificación. Este procedimiento permitió fundamentar la selección de las fuentes representativas presentadas en las tablas y mantener la trazabilidad del corpus completo.

La búsqueda documental se estructuró mediante la combinación de términos relacionados con la gamificación, la formación de valores morales y la Educación Religiosa. Se utilizaron los operadores booleanos AND y OR para establecer relaciones entre los conceptos principales y sus términos equivalentes en inglés. Se realizaron búsquedas específicas orientadas a identificar investigaciones que integraran las tres dimensiones del objeto de estudio, así como búsquedas complementarias destinadas a recuperar publicaciones sobre gamificación y formación moral en otros contextos educativos. Posteriormente, los documentos se examinaron según su pertinencia temática, diferenciando entre las investigaciones directamente vinculadas a la Educación Religiosa y las publicaciones utilizadas como base contextual. Este procedimiento permitió organizar las fuentes para su análisis documental cualitativo.

La síntesis interpretativa se orientó a examinar las relaciones entre la gamificación, la formación moral y la Educación Religiosa, considerando los fundamentos pedagógicos y las condiciones de implementación descritos en las publicaciones. Gadamer (2004) fundamenta la comprensión hermenéutica en el diálogo entre interpretaciones y horizontes de significado, una perspectiva pertinente para contrastar las contribuciones conceptuales de distintas investigaciones. De manera complementaria, Snyder (2019) destaca la importancia de integrar críticamente la literatura para identificar vacíos y desarrollar aportes teóricos. Se estableció que las conclusiones debían derivarse exclusivamente de la evidencia documental, sin atribuir efectos causales ni eficacia educativa a estrategias no evaluadas empíricamente. Se propuso diferenciar los estudios conceptuales, empíricos y contextuales para reconocer sus respectivos alcances interpretativos.

La investigación documental se fundamentó en los principios de integridad académica, transparencia y respeto a la propiedad intelectual. Bowen (2009) reconoce que los documentos constituyen fuentes válidas para la investigación cualitativa, siempre que se examinen atendiendo a su pertinencia y a las limitaciones de la información disponible. Debido a que el estudio se limitó a publicaciones científicas y no contempló la participación directa de seres humanos, no se prevé la obtención de consentimiento informado. Se estableció como requisito verificar la correspondencia entre citas y referencias, preservar la trazabilidad de las fuentes y distinguir los hallazgos documentales de las interpretaciones de la investigación. La declaración ética definitiva deberá corresponder a los procedimientos efectivamente realizados y a las disposiciones institucionales aplicables.

Resultados

El examen documental de las publicaciones verificadas permitió identificar cuatro dimensiones preliminares para interpretar las relaciones entre gamificación, formación de valores morales y Educación Religiosa: fundamentos pedagógicos de las estrategias lúdicas, formación de valores y razonamiento moral, aplicaciones educativas en contextos religiosos y tensiones éticas asociadas a su implementación. La evidencia examinada mostró diversas aproximaciones pedagógicas y metodológicas, que abarcaron desde propuestas conceptuales hasta intervenciones educativas y revisiones de la literatura. Se identificó, además, que los estudios abordaron la motivación, la participación, la empatía y la deliberación moral

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

desde perspectivas distintas, por lo que no resultó apropiado atribuirles efectos educativos equivalentes. La Tabla 1 presenta las dimensiones y las publicaciones que proporcionaron evidencia inicial para su análisis.

Tabla 1

Dimensiones Preliminares del Análisis Documental.

Dimensión	Aspectos identificados	Fuentes representativas
Fundamentos pedagógicos	Aprendizaje activo, experiencias lúdicas, participación y motivación	Howard (2018); Papakostas (2024)
Formación de valores y razonamiento moral	Relaciones sociales, interiorización de valores, empatía y razonamiento moral	Lamoneda et al. (2022); Acebes & Ros (2022); Scuotto et al. (2024)
Gamificación en Educación Religiosa	Juegos de roles, integración entre aprendizaje y fe, actividades digitales	Howard (2018); Papakostas (2024)
Tensiones éticas	Recompensas, motivación, formación integral y cuestionamientos sobre los fines educativos	Guerrero-Abril (2022); Acebes & Ros (2022)

Nota. Las dimensiones representan una organización analítica preliminar elaborada a partir de las publicaciones examinadas, elaboración propia (2026).

Fundamentos Pedagógicos de la Gamificación

La revisión documental permitió identificar propuestas pedagógicas orientadas a fortalecer la participación activa del estudiantado mediante experiencias de aprendizaje basadas en juegos. Entre las estrategias examinadas se identificaron los juegos de rol, las simulaciones educativas, las actividades interactivas y las experiencias de indagación vinculadas a contenidos formativos. Estas propuestas incorporaron situaciones de aprendizaje que vincularon la exploración de conocimientos con la participación del estudiantado en escenarios educativos específicos. Asimismo, se identificaron experiencias desarrolladas en la enseñanza teológica y propuestas de aprendizaje digital aplicadas a la Educación Religiosa. Los documentos examinados presentaron diversas formas de integrar recursos lúdicos en los procesos educativos, especialmente mediante actividades de representación, interacción y exploración de situaciones vinculadas a los contenidos disciplinares.

El análisis de las publicaciones permitió diferenciar las experiencias de aprendizaje basadas en juegos de las propuestas que incorporaron elementos específicos de gamificación. Las primeras utilizaron actividades lúdicas estructuradas como parte del proceso formativo, mientras que las segundas incorporaron mecánicas de juego en contextos educativos. Se identificaron diferencias en la organización de las actividades, en los recursos utilizados y en los procedimientos de participación del estudiantado. Algunas propuestas se desarrollaron mediante juegos de rol en entornos presenciales, mientras que otras incorporaron herramientas digitales, simulaciones y actividades interactivas. Los documentos también mostraron diferencias en sus objetivos y en sus niveles de fundamentación pedagógica, lo que permitió reconocer distintas modalidades de integración del aprendizaje lúdico en contextos educativos religiosos.

Formación de Valores y Razonamiento Moral

El análisis documental permitió identificar experiencias educativas relacionadas con la formación de valores personales y sociales mediante actividades gamificadas y estrategias de aprendizaje lúdico. Entre los aspectos abordados se incluyeron las relaciones interpersonales, la participación, la cooperación, la empatía y el reconocimiento de situaciones vinculadas al comportamiento moral. Una de las intervenciones examinadas contó con 94 adolescentes y recopiló percepciones estudiantiles mediante narrativas evaluativas, en las que se registraron valoraciones favorables sobre las relaciones sociales, el disfrute de las actividades y la sensación de libertad durante la experiencia educativa. Estas evidencias procedieron de contextos de Educación Física y permitieron identificar experiencias formativas relacionadas con los valores, aunque no correspondieron a evaluaciones directas de la enseñanza religiosa.

La revisión también permitió identificar diferencias entre las propuestas pedagógicas

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

destinadas a promover valores y las investigaciones que examinaron dimensiones específicas del razonamiento moral. Algunos documentos abordaron las dificultades relacionadas con la interiorización de valores personales y sociales, mientras que otros analizaron intervenciones digitales orientadas al desarrollo moral. Entre las publicaciones examinadas, se identificó una revisión de alcance que integró 23 investigaciones y registró diferencias en las definiciones de moralidad, en los contextos educativos y en las medidas utilizadas para evaluar los resultados. Estas variaciones evidenciaron la diversidad de enfoques empleados para estudiar la formación moral mediante recursos tecnológicos y lúdicos. Asimismo, se observaron diferencias entre los documentos que presentaron propuestas didácticas y los que comunicaron resultados obtenidos mediante procedimientos empíricos.

Gamificación en Educación Religiosa

El examen de las publicaciones vinculadas directamente con la Educación Religiosa permitió identificar experiencias pedagógicas que incorporaron juegos de rol, actividades interactivas y recursos digitales para abordar contenidos teológicos y religiosos. Las propuestas examinadas incluyeron situaciones de representación, la exploración de prácticas religiosas y actividades relacionadas con la reflexión sobre valores personales y sociales. En determinados documentos se describieron experiencias docentes orientadas a relacionar los contenidos disciplinares con la empatía, la civilidad y la apertura a distintas perspectivas. También se identificaron propuestas que integraron simulaciones digitales y actividades de indagación en el aprendizaje religioso. Estas experiencias presentaron modalidades de enseñanza en las que los recursos lúdicos formaron parte de la organización de las actividades y de la interacción con los contenidos educativos.

La revisión de estas publicaciones permitió distinguir entre distintos tipos de contribuciones relacionadas con el aprendizaje religioso mediante juegos. Algunos documentos describieron experiencias pedagógicas desarrolladas en entornos de enseñanza teológica, mientras que otros presentaron marcos conceptuales orientados a diseñar experiencias educativas digitales. Se identificaron diferencias en los procedimientos de implementación, en las características de los recursos y en los objetivos formativos planteados. Las experiencias docentes incluyeron actividades de representación y análisis de situaciones, mientras que las propuestas conceptuales incorporaron principios de diseño, simulaciones y herramientas interactivas. Los documentos examinados proporcionaron información sobre alternativas pedagógicas para la Educación Religiosa, aunque no incluyeron resultados experimentales comparables que permitieran establecer diferencias de eficacia entre las estrategias descritas.

Tensiones Éticas de la Gamificación Educativa

El análisis documental permitió identificar cuestionamientos éticos relacionados con la incorporación de mecánicas lúdicas en los procesos de formación de valores morales. Las publicaciones examinadas abordaron aspectos relacionados con la motivación del estudiantado, la cooperación, la participación y la relación entre las recompensas externas y los propósitos formativos. Algunas contribuciones presentaron propuestas educativas orientadas a integrar estrategias gamificadas con objetivos de formación integral, mientras que otras señalaron dificultades asociadas a la interiorización de valores personales y sociales. También se identificaron planteamientos sobre la importancia de diferenciar entre la realización de actividades motivadas por incentivos y el aprendizaje vinculado a la comprensión de principios éticos. Estas contribuciones ofrecieron perspectivas conceptuales sobre las condiciones pedagógicas consideradas en el uso de estrategias de gamificación.

La revisión permitió identificar diferencias en cómo las investigaciones conceptualizaron y examinaron el desarrollo moral mediante intervenciones digitales. Entre los documentos analizados se identificaron estudios que abordaron el razonamiento moral, la participación en actividades formativas y las condiciones para implementar recursos tecnológicos. Asimismo, una revisión de alcance identificó heterogeneidad en las definiciones utilizadas para estudiar la moralidad, en los contextos de intervención y en los instrumentos empleados para evaluar los resultados educativos.

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

Estas diferencias limitaron la comparación directa de los hallazgos de las investigaciones examinadas. La evidencia documental permitió distinguir entre aportaciones conceptuales, propuestas pedagógicas y resultados empíricos, así como reconocer las diferencias en sus respectivos alcances. La Tabla 2 presenta las contribuciones y los límites de la evidencia identificada en las publicaciones revisadas.

Tabla 2

Síntesis de Evidencia Documental sobre Gamificación y Formación Moral.

Autor y año	Tipo de contribución	Evidencia o aportación identificada	Alcance interpretativo
Howard (2018)	Experiencias y argumentación pedagógica	Juegos de roles para integrar formación teológica y valores	Aplicación a educación religiosa; no establece eficacia generalizable
Lamoneda et al. (2022)	Intervención educativa cualitativa	Percepciones favorables sobre relaciones sociales y experiencia educativa	Contexto de Educación Física, no religioso
Acebes & Ros (2022)	Propuesta didáctica	Dificultades de interiorización de valores y propuesta lúdica	Aporte pedagógico; no equivale a prueba de eficacia
Guerrero-Abril (2022)	Análisis ético y propuesta educativa	Cuestionamientos sobre la gamificación y la formación integral	Sustento conceptual y ético
Papakostas (2024)	Marco conceptual pedagógico	Integración de juegos digitales, simulaciones e indagación en Educación Religiosa	Propuesta de diseño, no evaluación experimental
Scuotto et al. (2024)	Revisión de alcance	Heterogeneidad conceptual y resultados alentadores en intervenciones digitales sobre moralidad	Evidencia secundaria de distintos contextos

Nota. La tabla resume las aportaciones identificadas en las fuentes examinadas y distingue entre las propuestas conceptuales y las investigaciones empíricas. No representa todavía una síntesis exhaustiva del corpus documental original, elaboración propia (2026).

Finalmente, la integración de los resultados documentales permitió reconocer diferentes aproximaciones pedagógicas y éticas relacionadas con la gamificación, la formación de valores morales y la Educación Religiosa. Las publicaciones examinadas abordaron el aprendizaje activo, las estrategias lúdicas, el razonamiento moral y el uso de recursos digitales desde diversas perspectivas conceptuales y empíricas. Se identificaron coincidencias en la incorporación de experiencias participativas, así como diferencias en los objetivos formativos, los contextos educativos y los procedimientos de evaluación empleados. La evidencia disponible permitió describir las características de las estrategias estudiadas y sus principales ámbitos de aplicación, aunque no proporcionó resultados homogéneos que permitieran establecer su efectividad en la formación moral. En conjunto, los hallazgos ofrecieron una síntesis documental preliminar de las cuatro dimensiones analizadas, cuya consolidación quedó sujeta a la revisión y codificación del corpus definitivo.

Discusión

Los hallazgos documentales permiten responder a la pregunta de investigación al identificar que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos ofrecen posibilidades pedagógicas para integrar la participación activa, la reflexión ética y la formación de valores morales en la Educación Religiosa. Las cuatro dimensiones examinadas muestran que estas estrategias adquieren significado educativo cuando sus componentes lúdicos responden a objetivos formativos explícitos y consideran las particularidades del contexto religioso. La integración de experiencias interactivas, actividades de representación y situaciones de deliberación moral constituye una alternativa para abordar contenidos axiológicos desde perspectivas participativas. Sin embargo, la diversidad metodológica de las publicaciones impide establecer una relación uniforme entre el uso de recursos lúdicos y el desarrollo efectivo de valores morales. En consecuencia, el aporte interpretativo de la investigación se centra en distinguir entre las posibilidades pedagógicas documentadas y los efectos educativos que aún requieren comprobación empírica.

En relación con los fundamentos pedagógicos, Howard (2018) sostiene que los juegos de rol contribuyen a integrar el aprendizaje teológico con experiencias de formación en valores, mientras que Papakostas (2024) propone un marco de aprendizaje

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

digital basado en juegos que articula el constructivismo, las experiencias interactivas y la reflexión religiosa. Ambas contribuciones coinciden en reconocer la participación activa como un componente relevante del proceso educativo, aunque difieren en la naturaleza de sus propuestas. La primera examina experiencias docentes desarrolladas en el aula, mientras que la segunda formula principios conceptuales para orientar el diseño pedagógico digital. Esta diferencia resulta significativa porque permite distinguir las aplicaciones educativas documentadas de los modelos que aún requieren evaluación empírica. Desde esta perspectiva, el análisis muestra que la incorporación de recursos lúdicos debe evaluarse en función de su relación con los objetivos formativos, y no exclusivamente de sus características tecnológicas.

La formación de valores morales constituye otra dimensión relevante, especialmente por las diferencias entre la participación en actividades lúdicas y la interiorización de principios éticos. Lamoneda et al. (2022) presentan resultados cualitativos favorables sobre las experiencias sociales y educativas de adolescentes participantes en una intervención gamificada, mientras que Acebes & Ros (2022) plantean una propuesta transversal orientada a fortalecer valores personales y sociales mediante actividades de Educación Física. Ambas investigaciones coinciden en situar los valores en experiencias pedagógicas participativas, aunque sus contribuciones tienen alcances distintos. La primera aporta percepciones estudiantiles obtenidas durante una intervención, mientras que la segunda desarrolla una propuesta didáctica vinculada con la formación integral. Estas diferencias evidencian que las experiencias favorables de participación no constituyen, por sí mismas, pruebas suficientes de transformación moral. Por ello, la relación entre la gamificación y la formación de valores requiere examinar indicadores educativos que permitan diferenciar la motivación, el comportamiento y el razonamiento ético.

La relación entre la tecnología educativa y el razonamiento moral también presenta diferencias relevantes en los procedimientos de investigación. Scuotto et al. (2024) identifican resultados alentadores en una revisión de 23 estudios sobre intervenciones digitales orientadas al desarrollo moral, aunque señalan heterogeneidad en las conceptualizaciones de la moralidad y en las medidas empleadas. Esta diversidad dificulta la comparación entre investigaciones que evalúan actitudes, comportamientos o decisiones morales mediante instrumentos distintos. En consonancia con esta problemática, la síntesis documental examinada evidencia que las estrategias tecnológicas abarcan diversos propósitos pedagógicos y contextos de aplicación. La coincidencia principal radica en el interés por utilizar experiencias interactivas para abordar cuestiones de moralidad. No obstante, la diversidad conceptual y metodológica limita la posibilidad de generalizar los resultados o de atribuir una efectividad equivalente a todas las intervenciones.

En el ámbito específico de la Educación Religiosa, Howard (2018) y Papakostas (2024) coinciden en que las experiencias basadas en juegos pueden vincular contenidos religiosos con actividades de interpretación y reflexión. Howard (2018) destaca los juegos de rol como recursos para integrar la formación teológica con valores como la empatía, la civilidad y la apertura a diferentes perspectivas. Papakostas (2024), por su parte, enfatiza la necesidad de diseñar experiencias digitales coherentes con los objetivos pedagógicos, las tradiciones religiosas y la diversidad cultural del estudiantado. Esta comparación permite reconocer que las propuestas examinadas comparten una orientación participativa, pero incorporan condiciones de implementación distintas. La primera se fundamenta en experiencias docentes específicas, mientras que la segunda desarrolla un marco conceptual de aplicación más amplio. En consecuencia, la integración tecnológica en Educación Religiosa requiere considerar tanto la pertinencia de los recursos como su adecuación a los contenidos y valores que se pretenden abordar.

Las tensiones éticas identificadas adquieren relevancia al examinar los propósitos formativos de las estrategias gamificadas. Guerrero-Abril (2022) analiza los cuestionamientos éticos asociados a estas prácticas y propone una aproximación humanista centrada en la formación integral, la cooperación y la motivación. Esta perspectiva presenta puntos de encuentro con Acebes & Ros (2022), quienes consideran las dificultades asociadas a la interiorización de valores y proponen actividades

Cómo citar
Olivera-Zuñiga, S. E. (2026). Gamificación y Formación de Valores Morales en la Educación Religiosa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *19*(2), 444-454. https://doi.org/10.37843/rted.v19i2.883

OPEN ACCESS
CC BY NC ND

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

educativas vinculadas a las experiencias del estudiantado. Ambas contribuciones permiten distinguir entre la incorporación de mecanismos de participación y los propósitos de la educación moral. Sin embargo, sus planteamientos no constituyen evidencia experimental de que determinadas mecánicas de juego produzcan cambios estables en el comportamiento ético. La revisión documental refuerza, por tanto, la importancia de analizar críticamente las condiciones en las que la gamificación se integra en procesos educativos orientados a la formación de valores.

La integración de las cuatro dimensiones permite reconocer una relación conceptual entre los fundamentos pedagógicos, las estrategias lúdicas, los propósitos axiológicos y las condiciones éticas de implementación. Esta articulación guarda correspondencia con las preocupaciones educativas descritas por Papakostas (2024), quien destaca la coherencia entre el diseño digital y los objetivos religiosos, y con Scuotto et al. (2024), quienes señalan la diversidad de resultados y de medidas utilizadas en las intervenciones digitales sobre la moralidad. Desde una perspectiva interpretativa, ambos planteamientos permiten diferenciar el potencial pedagógico de las tecnologías de sus efectos formativos comprobados. La contribución del presente análisis consiste en organizar estas relaciones mediante dimensiones que facilitan la comparación de aportaciones conceptuales y de evidencias empíricas de naturaleza distinta. Sin embargo, dicha organización constituye una síntesis interpretativa preliminar y no demuestra la existencia de un modelo causal ni de una estructura temática generalizable a toda la literatura científica.

Entre las limitaciones de la investigación se encuentra la necesidad de completar la selección y la codificación del corpus documental, ya que las dimensiones presentadas se basan inicialmente en un conjunto de publicaciones verificadas y no en una clasificación exhaustiva de los registros considerados en la versión original. La diversidad de diseños, contextos educativos y procedimientos de evaluación también dificulta establecer comparaciones homogéneas entre las investigaciones. Asimismo, algunos documentos desarrollan propuestas conceptuales, mientras que otros comunican experiencias pedagógicas o resultados empíricos, lo que exige diferenciar sus alcances. La inclusión de estudios sobre formación moral en contextos distintos a la Educación Religiosa constituye otra limitación para transferir directamente sus hallazgos. Por estas razones, las interpretaciones deben comprenderse dentro del alcance del material documental efectivamente examinado, sin atribuir a los resultados representatividad estadística ni capacidad de generalización causal.

Las futuras investigaciones podrán profundizar en las condiciones pedagógicas que vinculan las experiencias gamificadas con la reflexión ética y la formación de valores morales en la Educación Religiosa. Será pertinente examinar cómo las mecánicas de juego, las actividades de deliberación y las experiencias colaborativas intervienen en procesos educativos específicos, considerando las diferencias culturales, institucionales y religiosas. También resultará necesario desarrollar estudios que distingan entre la motivación inmediata, el aprendizaje conceptual y la posible interiorización de principios morales, mediante instrumentos pertinentes y procedimientos de evaluación transparentes. Las investigaciones longitudinales y los diseños de intervención podrán aportar evidencia sobre la permanencia de los aprendizajes y su transferencia a contextos educativos y sociales. De igual manera, las revisiones documentales futuras deberán fortalecer la selección, la codificación y la comparación sistemática de las fuentes para consolidar una comprensión más precisa del fenómeno.

Conclusiones

La investigación aporta una aproximación interpretativa a las relaciones entre la gamificación, la formación de valores morales y la Educación Religiosa, mediante la identificación de fundamentos pedagógicos, estrategias lúdicas y consideraciones éticas presentes en la literatura examinada. Su importancia radica en distinguir las posibilidades educativas de los recursos tecnológicos de las evidencias disponibles sobre sus resultados formativos. Las cuatro dimensiones analíticas permiten reconocer que el aprendizaje basado en juegos comprende propuestas conceptuales, experiencias docentes e intervenciones educativas con características y alcances distintos.

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

Esta diversidad evidencia la necesidad de analizar las estrategias en función de sus objetivos pedagógicos, de sus contextos de aplicación y de sus fundamentos axiológicos. El principal aporte del estudio consiste en ofrecer una organización conceptual preliminar que contribuye a comprender las relaciones entre participación, aprendizaje religioso y formación moral, sin establecer vínculos causales que la evidencia documental no permite demostrar.

En consonancia con los objetivos de la investigación, el análisis permite reconocer que la integración de estrategias lúdicas en Educación Religiosa requiere coherencia entre los contenidos disciplinares, las actividades participativas y los valores que orientan el proceso formativo. Las publicaciones examinadas muestran diferentes posibilidades de aplicación, desde juegos de rol y experiencias presenciales hasta marcos conceptuales para el aprendizaje digital. Asimismo, la comparación documental pone de manifiesto diferencias entre las propuestas pedagógicas y las investigaciones que presentan resultados obtenidos mediante intervenciones educativas. Estas distinciones contribuyen a comprender por qué la motivación, la participación y las percepciones favorables no equivalen necesariamente a una transformación del razonamiento o del comportamiento moral. En este sentido, las dimensiones propuestas constituyen una base interpretativa que requiere consolidación mediante la codificación completa del corpus y la incorporación de evidencias documentales adicionales.

Las futuras investigaciones deberán ampliar y documentar la selección de publicaciones, fortalecer los procedimientos de análisis temático y profundizar en las relaciones entre la gamificación, la reflexión ética y la formación de valores morales. Será necesario desarrollar estudios empíricos que examinen las condiciones pedagógicas de implementación y permitan diferenciar los efectos sobre la motivación, el aprendizaje conceptual, el razonamiento moral y las prácticas relacionadas con los valores. Asimismo, se recomendará incorporar diseños longitudinales y procedimientos de evaluación que permitan estudiar la permanencia de los posibles aprendizajes en diversos contextos educativos y religiosos. Las investigaciones posteriores también podrán explorar las implicaciones de las tecnologías digitales para la autonomía moral, la deliberación ética y la convivencia respetuosa. Estas líneas de trabajo contribuirán a generar evidencia más sólida sobre las posibilidades y limitaciones de las estrategias lúdicas en los procesos de formación integral.

Agradecimientos

A la Universidad César Vallejo, por brindar las facilidades y el espacio académico de las distintas plataformas indexadas, así como el apoyo metodológico que contribuyó al desarrollo de esta investigación doctoral. Se expresa igualmente el reconocimiento a los asesores y revisores, cuyos aportes críticos y constructivos enriquecieron el rigor del presente artículo.

Declaración de Conflictos de Intereses

La autora declara que no existen conflictos de interés relacionados con la realización de este estudio ni con la interpretación de sus resultados. Asimismo, manifiestan que no mantienen relaciones personales, académicas ni financieras que puedan influir en el desarrollo ni en los hallazgos de la investigación.

Declaración de Financiamiento

La autora declara que la presente investigación no recibió financiamiento de instituciones públicas, privadas ni comerciales y que se desarrolló con recursos propios, lo que garantiza la independencia del proceso de investigación.

Declaración de Ética

La investigación se desarrolló mediante el análisis documental cualitativo de publicaciones científicas, sin participación directa de seres humanos ni la recopilación de datos personales identificables. Por su naturaleza documental, no se requirieron el consentimiento informado ni la aprobación de un comité de ética institucional, de acuerdo con las disposiciones aplicables. Durante el proceso investigativo se respetaron los principios de integridad académica, transparencia, responsabilidad

RTED
Vol. 19 (2), 2026
Junio - Noviembre 2026
444-454

científica y propiedad intelectual, mediante el reconocimiento de la autoría de las fuentes consultadas y la preservación de la fidelidad de la información examinada.

Referencias

Acebes Sánchez, J., & Ros Bernal, I. (2022). Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en Educación Física. *Retos*, *43*, 336–341. https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.85691

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. https://doi.org/10.3316/QRJ0902027

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, *55*(1), 34–70. https://doi.org/10.1111/bjet.13335

Emelyanenko, V. D. (2018). Gamification in education: The limits of application (values and worldview approach). *Philosophy of Education*. https://doi.org/10.15372/PHE20180211

Gadamer, H. G. (2004). *Truth and method* (2nd rev. ed.). Continuum.

Guerrero-Abril, L. (2022). La gamificación como estrategia para la formación en valores: cuestionamientos éticos. *Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo*, *35*(12), 1–12. https://doi.org/10.63413/analysis.667

Howard, M. A. (2018). A game of faith: Role-playing games as an active learning strategy for value formation and faith integration in the theological classroom. *Teaching Theology & Religion*, *21*(4), 274–287. https://doi.org/10.1111/teth.12455

Lamoneda, J., González-Víllora, S., Evangelio, C., & Fernández-Río, F. J. (2022). Gamificando "El Alquimista", una intervención para educar en valores a jóvenes adolescentes. *Revista de Investigación en Educación*, *20*(2), 109–126. https://doi.org/10.35869/reined.v20i2.4219

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.

Papakostas, C. (2024). Faith in frames: Constructing a digital game-based learning framework for religious education. *Teaching Theology & Religion*, *27*(4), 137–154. https://doi.org/10.1111/teth.12685

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *32*, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Scuotto, C., Triberti, S., Iavarone, M. L., & Limone, P. (2024). Digital interventions to support morality: A scoping review. *British Journal of Educational Psychology*, *94*(4), 1072–1090. https://doi.org/10.1111/bjep.12706

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, *30*, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Cómo citar
Olivera-Zuñiga, S. E. (2026). Gamificación y Formación de Valores Morales en la Educación Religiosa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *19*(2), 444-454. https://doi.org/10.37843/rted.v19i2.883

OPEN ACCESS
CC BY NC ND