

Impacto del diseño de experiencias de aprendizaje (Learning Experience Design – LXD) en la motivación y el rendimiento estudiantil

Impact of Learning Experience Design (LXD) on student motivation and performance

-Fecha de recepción: 05-01-2026 -Fecha de aceptación: 06-02-2026 -Fecha de publicación: 19-02-2026

Gabriela Fernanda Palacios Montenegro
Instituto Superior Universitario Compu Sur, Quito Ecuador
gpalacios@itecsur.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5906-154X>

Marcelo Francisco Ortiz Vera
Instituto Superior Universitario Compu Sur, Quito Ecuador
mortiz1@itecsur.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-3952-2735>

Jimmy Washington Mite Tigrero
Ministerio de Educación del Ecuador, Guayaquil Ecuador
teacherjimmait@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-4495-1268>

María Mercedes Quishpi Quisi
Ministerio de Educación del Ecuador, Quito Ecuador
mer-quish@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-6173-4800>

Emma Nohemí Yépez Morales
Ministerio de Educación del Ecuador, Imbabura Ecuador
nohemiy.yepez@docentes.educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3220-2606>

Resumen

Este artículo aborda la necesidad de analizar el impacto del Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD) en la motivación y el rendimiento estudiantil, dada la escasez de revisiones sistemáticas que integren la evidencia reciente sobre esta relación. El objetivo general fue realizar una revisión sistemática de la bibliografía científica existente sobre el impacto del diseño de experiencias de aprendizaje en la motivación y el rendimiento estudiantil. La revisión sistemática bajo los lineamientos PRISMA conformó la metodología, en la cual se realizó el análisis de doce estudios seleccionados a través de la bases de datos de artículos indexadas entre los años 2023 y 2025. De tal manera que los resultados principales revelan que el LXD es una evolución filosófica y

Revista Neosapiencia ISSN 3091-1982. Enero - junio 2026. Vol. 4, Núm.1, P. 292-309.



metodológica frente al diseño instruccional tradicional, con un enfoque centrado en la experiencia humana integral. También se identificó la empatía, los datos y la co-creación como bases elementales del proceso de diseño. La literatura examinada de forma robusta sobre las estrategias de LXD (la gamificación y el Aprendizaje Basado en Diseño), aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes, la misma actúa como un predictor directo para un mejor rendimiento académico, demostrado por mejores calificaciones y el desarrollo de competencias complejas. La investigación finaliza indicando que LXD es un enfoque sólido que, al priorizar la experiencia del estudiante, cataliza la motivación intrínseca y conduce a mejores resultados académicos. Se recomienda la capacitación docente en principios de LXD y la implementación de metodologías activas para potenciar estos efectos.

Palabras clave: diseño de experiencias de aprendizaje; LXD; motivación; rendimiento; estudiantes

Abstract

This article addresses the need to analyze the impact of Learning Experience Design (LED) on student motivation and performance, given the scarcity of systematic reviews integrating recent evidence on this relationship. The overall objective was to conduct a systematic review of the existing scientific literature on the impact of learning experience design on student motivation and performance. The systematic review, following the PRISMA guidelines, formed the methodology for analyzing twelve studies selected from indexed article databases between 2023 and 2025. The main results reveal that LED represents a philosophical and methodological evolution from traditional instructional design, with a focus on the holistic human experience. Empathy, data, and co-creation were also identified as fundamental aspects of the design process. The robust literature review on Design-Based Learning (DBL) strategies (gamification and Design-Based Learning) shows that these strategies increase students' intrinsic motivation, which acts as a direct predictor of improved academic performance, as demonstrated by higher grades and the development of complex competencies. The research concludes that DBL is a sound approach that, by prioritizing the student experience, catalyzes intrinsic motivation and leads to better academic outcomes. Teacher training in DBL principles and the implementation of active learning methodologies are recommended to enhance these effects.

Keywords: learning experience design; LXD; motivation; performance; students

Introducción

En la última década el diseño de experiencias de aprendizaje (Learning Experience Design, LXD) se ha ido desarrollando como un enfoque innovador para mejorar la educación universitaria y el uso de tecnologías digitales en la enseñanza. Según Rogers y Schnepp (2024) este paradigma va más allá del diseño instruccional tradicional al centrar la atención en las necesidades, motivaciones y emociones del estudiante para crear experiencias formativas más significativas. Varios autores han señalado que sin un LXD de calidad los alumnos tienden a sentirse desconectados y desmotivados (Posligua, 2019, Vizcaíno et al., 2024, Wong y Hughes, 2023). Esto lleva a un rendimiento académico deficiente o incluso al abandono de cursos.

Al respecto Barcia et al. (2025) advierten que la ausencia de diseño centrado en el estudiante reduce el compromiso y la motivación del alumnado. De modo similar estudios han encontrado que ambientes virtuales bien planificados con organización clara de contenidos, materiales accesibles y retroalimentación oportuna aumentan la motivación y el desempeño del estudiante (Vizcaíno et al., 2024).

Ante este contexto es elemental investigar cómo el LXD influye en dos variables como son la motivación del estudiante y su rendimiento académico. La motivación se reconoce como un determinante crítico de la participación activa y el logro educativo, mientras que el rendimiento académico pone de relieve los resultados de aprendizaje efectivos de los estudiantes (Miao et al., 2025).

No obstante, aunque existen estudios que se alinean para exponer los beneficios del LXD para el involucramiento y la autonomía del alumno aún hay márgenes amplios para el desarrollo de una revisión exhaustiva que integre la evidencia reciente sobre su impacto específico en la motivación y el rendimiento.

Este artículo trata esta necesidad mediante una revisión sistemática de la literatura científica reciente. En este sentido, se identificará y analizará la información disponible sobre LXD y sus efectos en la motivación y los resultados académicos con el fin de sintetizar conocimientos dispersos y detectar vacíos existentes.

Sobre esta base, el objetivo del artículo es: Realizar una revisión sistemática de la bibliografía científica existente sobre el impacto del diseño de experiencias de aprendizaje en la motivación y el rendimiento estudiantil. Y los objetivos específicos son:

- Identificar y seleccionar las fuentes bibliográficas relevantes que aborden el diseño de experiencias de aprendizaje y su relación con la motivación y el rendimiento estudiantil.
- Catalogar y describir las principales líneas temáticas, enfoques metodológicos y hallazgos reportados en la literatura seleccionada con especial atención en los aspectos vinculados a la motivación del estudiante y su desempeño académico.
- Analizar los estudios seleccionados en cuanto a las relaciones encontradas entre LXD, motivación estudiantil y rendimiento, al resaltar similitudes o discrepancias entre sus resultados.

Abordar este tema reviste gran relevancia teórica y práctica, donde desde el punto de vista teórico se profundiza en la comprensión de cómo los principios de LXD como puede ser el diseño centrado en el alumno, la empatía y el aprendizaje multimedia, se conectan con teorías de la motivación y con marcos de eficacia educativa. Desde la perspectiva práctica sus resultados pueden orientar a docentes y diseñadores instruccionales en la implementación de estrategias pedagógicas que potencien la motivación intrínseca del estudiante y mejoren sus resultados de aprendizaje con una contribución a la calidad educativa.

El artículo se estructura con una sección de metodología en la que se explica el enfoque de revisión sistemática, los criterios de búsqueda (apoyados en PRISMA) y el proceso de selección de estudios. Luego se incluyen los resultados seguidos por las conclusiones.

Para fundamentar esta revisión primero se definen varios de los términos y las variables del estudio. El Diseño de Experiencias de Aprendizaje se entiende como un proceso intencional de creación de entornos formativos centrados en el usuario (el estudiante) que integran contenidos, metodologías y tecnologías de manera coherente (Romano et al., 2025). De igual forma Rogers y Schnepp (2024) describen el LXD como un enfoque que considera el contexto, motivaciones, desafíos y emociones de los alumnos para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y relevantes.

A diferencia del diseño instruccional clásico, LXD incorpora principios de experiencia de usuario y aprendizaje significativo para maximizar la participación activa. En este sentido Phommanee et al. (2023) caracterizan el LXD como una disciplina en desarrollo que fusiona el user experience design con teorías de aprendizaje y evaluación orientada a mejorar el compromiso y la eficacia del

aprendizaje. Wong y Hughes (2023) dice que los principios elementales del LXD incluyen un diseño humano-céntrico, fundamentación teórica, interdisciplinaridad y empatía hacia el estudiante todo lo cual amplía el campo tradicional del diseño educativo hacia una visión más holística.

En el caso de la motivación estudiantil, esta es un constructo psicológico que explica por qué los alumnos inician, persisten y dirigen sus esfuerzos de aprendizaje. La literatura coincide en que la motivación (tanto intrínseca como extrínseca) es de vital importancia para lograr el éxito académico (Vizcaíno et al., 2024; Wang et al., 2024).

Visto desde la perspectiva de la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci, 2017, la cual indica que la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación son esenciales para el desarrollo de la motivación autónoma, el bienestar psicológico y el funcionamiento óptimo de las personas, Vizcaíno et al. (2024) confirman que existe una correlación positiva significativa entre motivación y el rendimiento académico en educación universitaria. También las investigaciones internacionales indican que los alumnos con mayor autoeficacia y compromiso motivacional obtienen calificaciones superiores. De tal forma que una alta motivación conduce a mayor persistencia, participación activa y mejores logros, mientras que la desmotivación puede derivar en el fracaso escolar.

La variable de rendimiento estudiantil (académico) se refiere a los resultados concretos de aprendizaje que con frecuencia se miden a través de calificaciones, evaluaciones o indicadores de logro curricular. La investigación educativa ha identificado múltiples factores correlacionados con el rendimiento entre ellos la motivación y el compromiso en clase. Un ejemplo de esto es la investigación de Miao et al. (2025) que hallaron que la autoeficacia (confianza en la capacidad propia) predice de forma directa el rendimiento académico y del mismo modo de forma indirecta a través de la mediación del compromiso con el aprendizaje. Esto refleja que el rendimiento en lugar de depender solo de habilidades cognitivas, depende de aspectos motivacionales y del nivel de dedicación al estudio.

En la literatura existe análisis de cada uno de estos ámbitos por separado así como algunas investigaciones que vinculan el diseño educativo con la motivación. Czernawski y Lyman (2016) han argumentado que los enfoques de diseño centrados en el alumno aumentan la participación y en potencia influyen en la motivación y el éxito del estudiante.

Asimismo, diseños instruccionales bien estructurados, organizados de manera coherente y atractiva han mostrado efectos positivos en el aprendizaje autónomo y la motivación de los alumnos (Barcia et al., 2025). Estos autores observan que estudiantes que perciben claridad en la organización del curso, acceso continuo al docente y retroalimentación adecuada tienden a tener mejores promedios académicos. Por el contrario, la literatura advierte que la falta de un diseño pedagógico claro suele traducirse en desmotivación y bajo rendimiento.

De tal forma que los estudios examinados que relacionen de forma directa con el LXD, los cambios en la motivación y el rendimiento escolar no está afirmado; es por ello que los descubrimientos son diversos y parciales. En específico no es aún consistente si el LXD aplicado produce mejoras medibles en el rendimiento de los estudiantes más allá de aumentar su interés inicial. Esta imprecisión indica que existe un vacío de conocimiento que la revisión sistemática propuesta busca cubrir.

Bajo este escenario, el LXD es un camino prometedor para enriquecer la experiencia de aprendizaje al atender factores motivacionales y de diseño; a su vez, la motivación es un importante elemento para el desempeño académico de los alumnos.

Materiales y Métodos

Esta investigación adopta un enfoque de revisión sistemática de la literatura con alcance analítico-descriptivo. Se siguió el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) para garantizar la rigurosidad en la selección y reporte de los estudios. El examen se orientó a fuentes académicas con la priorización de artículos publicados en revistas indexadas entre 2021 y 2025.

2.1. Diseño de investigación

En relación a la población del estudio, la misma estuvo constituida por artículos científicos publicados en revistas académicas indexadas que abordan el Diseño de Experiencias de Aprendizaje (Learning Experience Design, LXD) y su relación con la motivación y el rendimiento académico. Así pues que la muestra se estableció a través de un muestreo intencional y criterial, con base a los exámenes sistemáticos, seleccionando únicamente estudios que cumplieran con los criterios de inclusión establecidos. Luego de la aplicación de la guía de investigación PRISMA, el resultado final lo integraron 12 artículos científicos, publicados entre los años 2023 y 2025, los cuales se consideraron pertinentes por su enfoque metodológico, rigor científico y alineación

directa con los objetivos del estudio. De igual forma las unidades de análisis fueron los resultados, enfoques teóricos y evidencias empíricas reportadas en cada uno de los estudios seleccionados.

2.2. Estrategia de búsqueda y criterios de elegibilidad

Se diseñó una estrategia de búsqueda exhaustiva en varias bases de datos científicas relevantes (Scopus, SciELO, ERIC, Dialnet, entre otras). Se emplearon operadores booleanos y cadenas de búsqueda tanto en español como en inglés, en la que se utilizaron combinaciones tales como: Learning Experience Design AND motivation, learning experience design AND academic performance, diseño de experiencias de aprendizaje AND motivación, y otras similares (ver Tabla 1). Cada consulta devolvió un número inicial de resultados que luego se filtraron según los criterios de inclusión y exclusión descritos abajo:

Tabla 1

Cadenas de búsquedas empleadas

Bases de datos	Cadenas	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Scopus	“learning experience design” AND motivation	32	1
Scopus	“learning experience design” AND “student performance”	35	1
Scielo	“learning experience design” AND “academic performance”	18	1
Scielo	“LXD” AND motivation	22	1
Scielo	“Diseño de experiencias de aprendizaje” AND motivación	55	1
Redalyc	“Diseño de experiencias de aprendizaje” AND “rendimiento académico”	28	1
Redalyc	“diseño instruccional” AND motivación	30	1
SciELO	“aprendizaje experiencial” AND motivación	18	1
Dialnet	“learning experience design”	12	1
Latindex	“experiential learning design”	10	1
Dialnet	“learning experience design” AND motivation	22	1
Latindex	“learning experience design” AND “student performance”	35	1
Totales		277	12

Fuente: Elaboración propia

Los estudios recuperados al inicio fueron analizados por título y resumen, y se eliminaron los duplicados y evidencias no pertinentes. Para cada artículo preseleccionado se revisó el texto completo para determinar su elegibilidad.

2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión y exclusión empleados se pueden ver en la Figura 1.

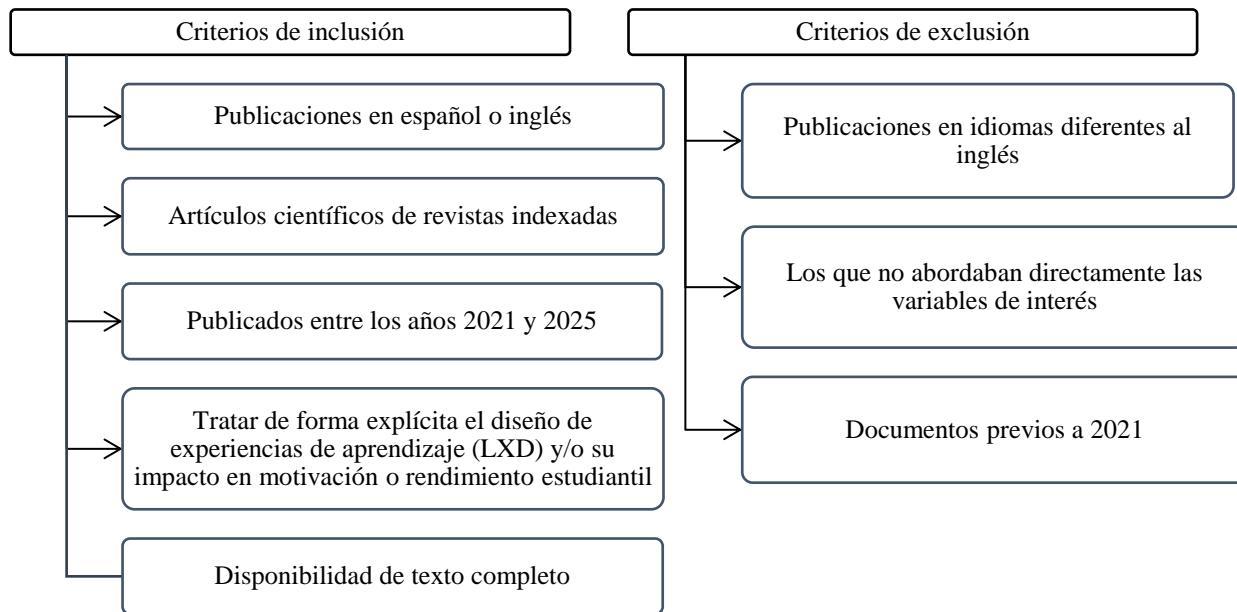


Fig. 1. Criterios de inclusión y exclusión utilizados

Tras la aplicación de estos criterios la muestra final consistió en 12 artículos científicos, los cuales fueron seleccionados por su relevancia directa al objetivo. Cada artículo fue revisado en detalle para asegurar la pertinencia y consistencia de los datos extraídos. El diagrama de flujo PRISMA se documentó internamente para la transparencia del proceso.

2.4. Análisis de los datos

La extracción de datos se centró en recoger la información relevante como es el autor, el año, el contexto educativo las variables analizadas, metodología y resultados principales relativos a motivación y rendimiento. Después se realizó un análisis cualitativo de contenido. Este análisis permitió identificar coincidencias y divergencias en los estudios revisados. No se recurrió a un software especializado por la naturaleza pequeña de la muestra.

El procedimiento de evaluación de la calidad metodológica de los estudios incluidos siguió un criterio adaptado del instrumento CASP (Critical Appraisal Skills Programme) para revisiones cualitativas. Cada estudio se valoró en términos de claridad de objetivos, diseño apropiado, descripción de la muestra, validez de instrumentos y coherencia de conclusiones. Los estudios con serias limitaciones metodológicas como son la falta de validez o muestra insuficiente fueron descartados, aunque en la muestra final todos los artículos cumplieron estándares aceptables de calidad académica. Por otra parte, la aplicación del protocolo PRISMA (ver Figura 2) permitió

asegurar la transparencia del procedimiento representado mediante un diagrama que muestra la cantidad de registros encontrados, descartados e incluidos.

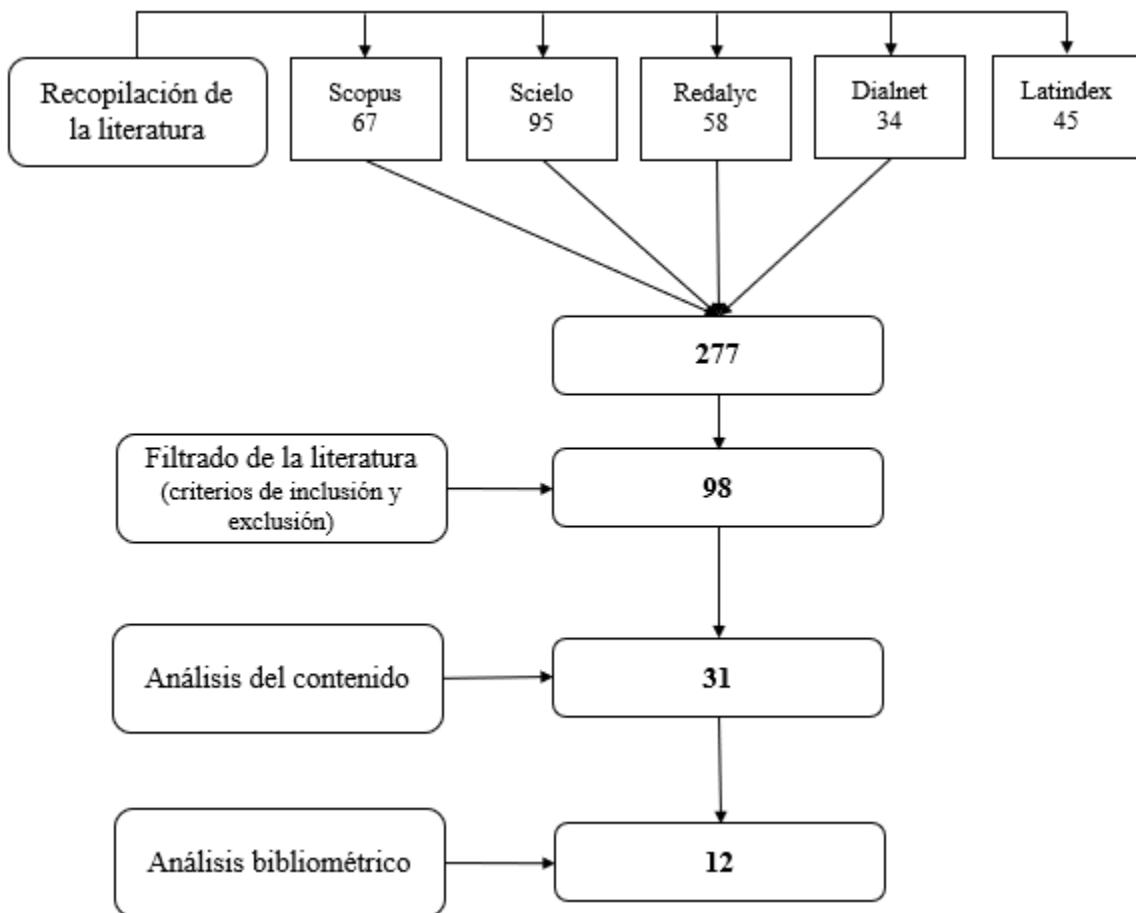


Fig. 2. flujo PRISMA

Durante la aplicación del método PRISMA se lograron identificar once estudios que tienen una alta correspondencia con el enfoque y los objetivos definidos en esta investigación. Estos artículos fueron encontrados en las bases de datos científicas consultadas las cuales se especifican en la Figura 2.

2.4. Consideraciones éticas

Esta investigación se lleva a cabo con los principios éticos propios del ámbito académico con especial atención a la adecuada atribución de ideas y descubrimientos a sus respectivos autores en el proceso de revisión bibliográfica. Para garantizar este reconocimiento se utiliza un sistema de citación conforme a los lineamientos de la séptima edición de las normas APA para identificar de manera correcta cada fuente utilizada.

Resultados y/o Discusión

Los resultados obtenidos a partir de los estudios incluidos en la revisión sistemática, permitieron elaborada la información mediante un proceso de síntesis y contrastación de los hallazgos reportados en los documentos seleccionados, en coherencia con el enfoque del estudio y los objetivos planteados.

De tal manera que los resultados demuestran una transformación paradigmática en la educación contemporánea, donde los modelos de enseñanza centrados en la instrucción y el contenido van alineados al diseño centrado en el ser humano. Es por ello que el Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD) surge como un marco integrador que prioriza la experiencia del estudiante como eje del proceso formativo.

Cabe destacar que los resultados develan cuatro líneas temáticas principales: la fundamentación filosófica y metodológica del LXD frente al diseño instruccional tradicional; también el rol de la empatía, los datos y la co-creación en el proceso de diseño; así mismo el impacto de las estrategias de LXD en la motivación intrínseca; y por último la relación entre dicha motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias complejas.

3.1. El LXD como evolución filosófica y metodológica del diseño educativo

La literatura analizada aborda el LXD no como una disciplina nueva y aislada, sino como una evolución filosófica y práctica del diseño instruccional (ID). Gray y Boling (2023) sostienen que el LXD adopta una postura filosófica distinta que cuestiona la visión tradicional del ID, históricamente dominada por criterios de eficiencia y eficacia asociados a enfoques conductistas. De igual forma es respaldada por Tuntivivat y Chuenphitthayavut (2024), los cuales sostienen que la gestión del aprendizaje humano ha cambiado de paradigma, cuando le resta importancia la mera entrega de instrucción, y le da relevancia a la creación de experiencias que permiten al estudiante alcanzar sus objetivos mediante un enfoque centrado en la persona.

Notablemente existe una diferencia entre el diseño instruccional tradicional, que prioriza resultados de aprendizaje predefinidos y medibles, y el LXD, el cual va dirigido hacia la calidad de la experiencia vivida por el estudiante. Indican McDonald y Westerberg (2023), que cuando se conoce y proponen el LXD, se actúa con una guía orientadora que permite a los diseñadores considerar dimensiones socioculturales y emocionales que suelen ser relegadas en los modelos tradicionales. De tal manera que se posibilita abordar aspectos de la experticia que resultan

dificultosos de reducir a reglas o indicadores cuantificables, como el juicio profesional y la disposición emocional.

Es importante resaltar que estas diferencias se reflejan en la metodología empleada. Ya que por un lado diseño instruccional se concentra en la transmisión de contenidos, el LXD incorpora herramientas propias del Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de la Interacción Humano-Computadora (HCI). Así lo aseguran Zhou et al. (2023), cuando destacan que el proceso de LXD es altamente interactivo y obedece de una colaboración estrecha con expertos en la materia, así como del uso de datos sobre los estudiantes para la toma de decisiones fundamentadas.

3.2. El rol de la empatía, los datos y la co-creación en el LXD

En efecto un hallazgo transversal en los estudios analizados es que el éxito del LXD depende en gran medida de la profundidad con la que se comprende al estudiante. Rogers y Schnepf (2024), a través de un estudio de investigación-acción, demuestran que la aplicación de técnicas propias del LXD, como entrevistas a estudiantes y mapas de empatía, no solo informan el diseño curricular, sino que transforma la relación entre docentes y estudiantes. Esta perspectiva humanista aumenta la empatía docente y beneficia la creación de ambientes de aprendizaje seguros, condición necesaria para el desarrollo de la motivación.

Sin embargo, la empatía debe estar respaldada por el uso sistemático de datos. Zhou et al. (2023) identifican que los diseñadores de experiencias de aprendizaje requieren acceso a información detallada sobre los estudiantes, incluyendo conocimientos previos, concepciones erróneas y características demográficas, con el fin de personalizar las experiencias a mayor escala. Las referencias indican que la falta de transparencia en los procesos de diseño y la dificultad para acceder a datos educativos continúa siendo una limitante importante.

De igual forma, la co-creación surge como un elemento distintivo del LXD. En relación a esto Avelar et al. (2025) aseguran que, en un contexto post-pandemia, el diseño de experiencias de aprendizaje que incorporó las metodologías activas y la participación estudiantil consintió superar la resistencia al cambio y facilitó la adaptación al retorno a la presencialidad. Este hallazgo coincide con lo expuesto por Acuña et al. (2025), quienes, a partir de una revisión sistemática, concluyen que la personalización de la experiencia educativa basada en las necesidades individuales fortalece el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje.

3.3. El impacto del LXD en la motivación estudiantil

La relación entre el diseño de la experiencia de aprendizaje y la motivación estudiantil constituye uno de los hallazgos más consistentes en la literatura revisada. Así lo manifiestan Valle et al. (2025), cuando establecen una base empírica sólida, con una correlación positiva alta entre la motivación global y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. Así mismo el estudio establece dimensiones como el valor atribuido a la tarea y la autoeficacia, que ejerce un papel central, lo que indica que el diseño de las experiencias hace explícita la utilidad y relevancia del aprendizaje.

El LXD fortalece la motivación intrínseca del estudiante, a través de las estrategias específicas, como la gamificación. Según Figueroa (2024), la gamificación, es una estrategia alineada con el LXD, que incide significativamente en el rendimiento académico, ya que incrementa la motivación intrínseca. Así se evidenció, ya que los estudiantes expuestos a estas experiencias demostraron mejoras en procesos de elaboración, organización y autorregulación metacognitiva. Así mismo, Tuntivivat y Chuenphithayavut (2024), explican que la integración de gamificación y principios de UX benefician los entornos de aprendizaje, ya que estimulan el compromiso y la participación activa, elementos fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida.

También Acuña et al. (2025) y Barcia et al. (2025) refuerzan esta línea argumentativa al identificar que la motivación intrínseca constituye un predictor relevante del éxito académico, y que los entornos de aprendizaje diversos y flexibles, característico del LXD, favorecen su desarrollo. Por su parte, Oo et al. (2025) aportan un matiz adicional al observar que, en el ámbito de la educación en arte y diseño, la motivación intrínseca, la motivación de logro y la motivación orientada a evitar el fracaso presentan efectos positivos en el desarrollo de habilidades de diseño, mientras que la motivación extrínseca no mostró efectos significativos. Este resultado respalda la premisa del LXD de priorizar experiencias que conecten de manera interna con los intereses y necesidades del estudiante.

3.4. Relación con el rendimiento académico y el desarrollo de competencias

En relación al incremento de la motivación impulsado por el LXD, en los estudios se evidencian mejoras en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias. Avelar et al. (2025) aseguran que reportan diversificación de experiencias de aprendizaje, mediante metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el aula invertida y el trabajo colaborativo, se asoció

con calificaciones superiores a 80 sobre 100 y con el fortalecimiento de competencias blandas, como la interculturalidad.

Visto desde una perspectiva experimental, Oo et al. (2025), aseguran que el Aprendizaje Basado en Diseño, puede estar alineado con los principios del LXD, y la instrucción tradicional. En su estudio, evidenciaron que el grupo experimental logró superar de manera positiva al grupo de control en habilidades de investigación, comunicación y creación de productos. Cabe destacar que es relevante este resultado, ya que se demuestra que el diseño intencional de experiencias de aprendizaje no solo beneficia la retención de conocimientos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades prácticas complejas.

Otra investigación importante, fue la realizada por Figueroa (2024), en la que cuantifica este impacto mediante un modelo de regresión, el investigador establece que el aumento de la motivación intrínseca, se le atribuye a la gamificación, demostrando que el rendimiento académico aumenta en 0,30 puntos. Este resultado aporta evidencia estadística que posiciona al LXD como una variable predictiva del éxito académico.

Por su parte, McDonald y Westerberg (2023) señalan que el LXD amplía la concepción tradicional de los resultados de aprendizaje, al introducir dimensiones como el desarrollo del gusto experto y las disposiciones éticas, con características que resultan difíciles de cuantificar a través de instrumentos convencionales, pero son importantes para la formación de la experticia profesional. Como idea general, se permite deducir que el LXD ejerce una influencia positiva que convierte el ambiente educativo mediante la aplicación de principios de empatía y diseño centrado en el usuario. El estudiante siente satisfecho sus necesidades psicológicas impulsando por ende su motivación intrínseca. Esta motivación, sostenida por estrategias como la gamificación y el aprendizaje activo, se convierte en un mayor compromiso cognitivo, un rendimiento académico superior y un desarrollo más profundo de competencias complejas.

En esta línea, la Tabla 1 resume los estudios analizados.

Tabla 1.

Resumen de estudios seleccionados sobre el impacto del LXD

Nº	Autores y año	Enfoque / metodología	Temática principal	Hallazgos sobre la motivación y el rendimiento
1	Gray y Boling (2023)	Teórico / Ensayo crítico	LXD como filosofía de diseño vs. ID tradicional.	El LXD prioriza la calidad de la experiencia vivida sobre la eficiencia de los "outputs", influyendo en el compromiso profundo del alumno.

2	Valle et al. (2025)	Cuantitativo / Correlacional	Motivación y aprendizaje en educación básica.	Correlación positiva alta ($r=0.62$) entre motivación global y rendimiento. La autoeficacia y el valor de la tarea son determinantes.
3	Acuña et al. (2025)	Revisión Sistemática (Bibliometría)	Motivación por aprender en educación básica superior.	La motivación intrínseca mejora el rendimiento, así como el compromiso.
4	Avelar et al. (2025)	Cualitativo / Investigación Acción	LXD con metodologías activas post-pandemia.	Se comprueba que el diseño de experiencias diversificadas eleva el rendimiento (>80 puntos) y reduce el estrés estudiantil.
5	McDonald y Westerberg (2023)	Estudio de Caso / Teórico	LXD para el desarrollo de la experticia (Playable Case Studies).	El LXD consiente diseñar para obtener resultados emocionales positivos que el ID tradicional suele omitir.
6	Zhou et al. (2023)	Cualitativo (Entrevistas) y Cuantitativo (Encuesta)	Procesos de decisión en LXD y rol de los datos.	Es necesario que los diseñadores tengan datos sobre ideas previas y demografía para establecer experiencias importantes que motiven a los estudiantes.
7	Tuntivivat y Chuenphitthayavut (2024)	Teórico / Conceptual	Aplicaciones de LXD: Gamificación y UX.	Deben existir una diferencia LXD de ID. La gamificación y UX son aplicaciones prácticas del LXD que aumentan el compromiso y la motivación intrínseca en los estudiantes.
8	Figueroa (2024)	Cuantitativo / Cuasiexperimental	Motivación intrínseca, gamificación y rendimiento.	La gamificación aumentó contundentemente la motivación intrínseca, la cual predice el rendimiento académico ($y = 0.30x + 8.41$).
9	Oo et al. (2025)	Experimental	Aprendizaje Basado en Diseño (DBL) y habilidades de diseño.	Se verificó que el grupo experimental (DBL) superó al control en habilidades. La motivación intrínseca antecede al desarrollo de las habilidades, mientras que la extrínseca no.
10	Rogers y Schnepf (2024)	Investigación Acción	Implementación de LXD por docentes universitarios.	El proceso de LXD (entrevistas/empatía) aumentó la conexión profesor-estudiante y la motivación percibida en ambos actores.
11	Albena (2025)	Propuesta de un marco pedagógico	Marco pedagógico para personalizar el diseño de experiencias de aprendizaje con IA.	La individualización mediante GenAI acrecienta la motivación y la participación. De tal manera que los ambientes basados en intereses superan

			la inclusión y el compromiso, incluso sin datos personales.
12	Barcia et al. (2025)	Metodología cuantitativa, descriptivo-correlacional; encuesta a 400 estudiantes universitarios.	El efectivo diseño instruccional y la habilidad del uso de la plataforma se asocian con mejor rendimiento. La interacción docente-estudiante es base, ya que se observan mejoras en comunicación. El resultado evidencia más del 50% con un rendimiento igual o mejor en entornos virtuales

Fuente: Elaboración propia

La revisión confirma que el LXD es un enfoque sólido que integra la empatía, los datos y la teoría motivacional para crear ecosistemas de aprendizaje efectivos. Existe una convergencia clara en la literatura en la que cuando el diseño educativo se centra en la experiencia del usuario (el alumno) y utiliza estrategias activas (como gamificación o DBL) se produce un aumento mensurable en la motivación intrínseca que actúa como un predictor directo de un mejor rendimiento académico y una adquisición de habilidades más profunda y transferible.

Conclusiones

La revisión sistemática permitió identificar y seleccionar un corpus de doce fuentes bibliográficas relevantes publicadas entre 2023 y 2025. La aplicación rigurosa del protocolo PRISMA aseguró la selección de estudios de alta calidad que abordan de manera directa o tangencial la relación entre el Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD), la motivación estudiantil y el rendimiento académico. Este proceso confirmó la existencia de un cuerpo de literatura consistente que sustenta la pertinencia de la investigación y proporciona una base sólida para el análisis.

De igual manera, se logró catalogar y describir cuatro líneas temáticas fundamentales en la literatura. En principio se identificó una evolución filosófica y metodológica del LXD frente al diseño instruccional tradicional, una transformación del enfoque que se centra en la experiencia humana integral. Además se verificó la importancia que tiene la empatía, los datos y la co-creación como pilares del proceso de diseño. También se constató de forma sólida, el impacto positivo del LXD sobre la motivación intrínseca, la cual frecuentemente es potenciada mediante estrategias como la gamificación. Asimismo se experimentó una conexión contundente entre estas experiencias mejoradas y un mayor rendimiento académico y desarrollo de competencias complejas. Es importante resaltar que se evidenciaron enfoques metodológicos diversos con la

inclusión de estudios teóricos, cuantitativos, cualitativos y experimentales. Lo que demuestra que la comprensión del fenómeno puede estudiarse desde múltiples perspectivas.

El análisis manifestó una clara relación entre LXD, motivación y rendimiento, hay una firme convicción de que el LXD al centrarse en la experiencia del estudiante y satisfacer sus necesidades psicológicas básicas actúa como un catalizador de la motivación intrínseca. Así lo aseguró Figueroa (2024) con su modelo de regresión, la motivación se identifica como un efecto directo del rendimiento académico. Como discrepancia o matiz relevante Oo et al. (2025) encontraron que la motivación extrínseca no mostró efectos importante en el desarrollo de habilidades hecho que refuerza la necesidad del enfoque intrínseco que promueve el LXD.

Por ello se recomienda a las instituciones educativas y los responsables de políticas la inversión en programas de desarrollo profesional continuo que capaciten a los docentes en los principios y herramientas del LXD. Se hace imperiosamente importante que los educadores adquieran competencias en el diseño de experiencias empáticas y en el uso de datos para la personalización del aprendizaje.

De tal manera que las prácticas docentes, se implementen de manera gradual a través de las metodologías activas y la integración de elementos de gamificación con un propósito pedagógico, claro siempre precedidos por un ejercicio de empatía y comprensión de las necesidades reales de los estudiantes. Además de la generación de entornos flexibles y diversos, que posibiliten la elección y la autonomía del estudiante, la cual se presenta como una estrategia elemental para potenciar la motivación intrínseca y los resultados de aprendizaje.

Referencias

- Acuña, D., Lapo, J., Poveda, F., y Romero, E. (2025). *La motivación por aprender y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior*. Reincisol, 4(7), 549–573. <https://doi.org/10.59282/reincisol.v4i7.549-573>
- Avelar, A., Márquez, M., y González, K. (2025). *Diseño de experiencias de aprendizaje y sus implicaciones en el rendimiento académico en el escenario postpandemia*. OCSI, 6(3), 77–90. <https://doi.org/10.51896/ocsi.v6i3.916>
- Barcia, T., Meza, J., Ochoa, J., y Macas, B. (2025). *Efectos del diseño instruccional en entornos virtuales sobre el rendimiento académico en estudiantes de educación superior*.

Multidisciplinary Latin American Journal, 3(1), 663–685.

<https://doi.org/10.62131/mlaj.v3i1.033>

Czerkawski, B. C., y Lyman, E. W. (2016). *An instructional design framework for fostering student engagement in online learning environments*. TechTrends, 60(6), 532–539.

<https://doi.org/10.1007/s11528-016-0110-z>

Figueroa, A. (2024). *La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador*. Cátedra, 7(1), 53–75.

<https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.4615>

Gray, C. M., y Boling, E. (2023). *Learning experience design in the light of design knowledge and philosophy*. TechTrends, 67(2), 217–226. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00790-1>

McDonald, J. K., y Westerberg, T. (2023). *Learning experience design as an orienting guide for practice: Insights from designing for expertise*. Journal of Learning Design, 16(2), 200–220. <https://doi.org/10.59668/515.128981>

Miao, H., Guo, R., y Li, M. (2025). *The influence of research self-efficacy and learning engagement on Ed.D students' academic achievement*. Frontiers in Psychology, 16, Article 1562354. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1562354>

Oo, T., Kadyirov, T., Kadyirova, L., y Józsa, K. (2025). *Enhancing design skills in art and design education through design-based learning*. Frontiers in Education, 10, Article 1521823. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1521823>

Phommanee, W., Plangsorn, B., y Siripipattanakul, S. (2023). *A systematic review of changing conceptual to practice in learning experience design: Text mining and bibliometric analysis*. Contemporary Educational Technology, 15(4), Article e459.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1406981.pdf>

Posligua, E. (2019). *La realidad educativa y social ecuatoriana a partir del análisis de la deserción académica*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 4(2), 41–52.

<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2130>

Rogers, C., y Schnepf, J. (2024). *Implementing learner experience design in university teaching: An action research study on enhancing faculty–student engagement and motivation*. Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, 24(4), 194–206.

<https://doi.org/10.14434/josotl.v24i4.35977>

- Romano, G., Macedo, K., Soto, G., Franco, A., y Ore, M. (2025). *Revisión sistemática de inteligencia artificial generativa para el diseño de experiencias de aprendizaje (2020–2025)*. Revista Espacios, 46(3), 13–27. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n03p02>
- Tuntivivat, S., y Chuenphithayavut, K. (2024). *The concept and applications of learning experience design*. Warasan Phuettikammasat, 30(1), 109–126. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/BSRI/article/view/268293>
- Valle, N., Vinces, J., García, M., y Anchundia, M. (2025). *La importancia de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes*. Sinergia Académica, 8(6), 708–722. <https://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/20>
- Vizcaíno, C., Celin, M., Imbacuan, J., y Flores, O. (2024). *La motivación y su impacto en el rendimiento académico en estudiantes universitarios: Revisión sistemática*. CIAEPEI, 1(2), 38–52. <https://doi.org/10.70262/riesafdv1i2.2024.16>
- Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S., y Gill, C. (2024). *A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context*. Learning and Motivation, 87, Article 102015. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102015>
- Wong, J., y Hughes, B. (2023). *Leveraging learning experience design: Digital media approaches to influence motivational traits that support student learning behaviors in undergraduate online courses*. Educational Technology Research and Development, 71(2), 595–632. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10142-1>
- Zhou, X., Delahay, A., Kok, C., Wang, X., y Quintana, R. (2023). *How learning experience designers make design decisions: The role of data, reliance on subject matter expertise, and opportunities for data-driven support*. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 7(CSCW2), Article 345. <https://doi.org/10.1145/3573051.3593388>

Copyright (2026) © Gabriela Fernanda Palacios Montenegro, Marcelo Francisco Ortiz Vera, Jimmy Washington Mite Tigrero, María Mercedes Quishpi Quisi, Emma Nohemí Yépez Morales



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material — para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

