

UNEMI

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E
INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

TEMA:

**“GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: BARRERAS DE
ADOPCIÓN DOCENTE Y ESTRATEGIAS PARA SU INTEGRACIÓN
EFECTIVA”**

Autor:

**LEON SAMPEDRO FRANCISCO GABRIEL
GUAMAN TOCA FERNANDA CAROLINA
ITURRALDE GUERRA LEILA YAJAIRA**

Tutor:

LOOR AVILA BEATRIZ ANNABEL

Milagro

2025 - 2026



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v3i14

Gamificación en Educación Superior: Barreras de adopción docente y estrategias para su integración efectiva

Fernanda Carolina Guamán Toca

<https://orcid.org/0009-0009-0084-9438>

fguamant3@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Escuela de Posgrado en Educación

Leila Yajaira Iturralde Guerra

<https://orcid.org/0000-0003-2999-5534>

liturraldeg@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Escuela de Posgrado en Educación

Francisco Gabriel León Sampedro

<https://orcid.org/0009-0007-8144-5667>

fleons4@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Escuela de Posgrado en Educación

Beatriz Annabell Loor Avila

<https://orcid.org/0000-0002-1156-8940>

bloora2@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Escuela de Posgrado en Educación

RESUMEN

Este estudio de investigación presenta un enfoque cualitativo que tiene como propósito, analizar las barreras y oportunidades de la gamificación en la Educación Superior, con el fin de establecer estrategias que faciliten su incorporación en el proceso de enseñanza aprendizaje. En tal sentido, la efectividad de estas estrategias, se vinculan directamente con una planificación pedagógica alineada con los objetivos, resultados de aprendizaje, feedback constante y el apoyo institucional que incluya la formación docente en metodologías activas que provoquen la dinamización docente. La metodología incluyó una revisión sistemática y un grupo focal con docentes y profesionales expertos en gamificación, lo que permitió realizar una triangulación codificada de varias fuentes de datos. Los resultados presentan como principales barreras de adopción docente: la resistencia al cambio, la sobrecarga laboral administrativa, la necesidad de desarrollar capacitación docente y las limitaciones institucionales. Bajo este contexto, se confirma que, la gamificación fortalece la motivación estudiantil, el aprendizaje significativo, además, permite integrar herramientas tecnológicas, la IA, en la creación de recursos didácticos en corto tiempo. De esta forma, la integración de esta estrategia activa, se torna efectiva, transformadora, reflexiva y sostenible; sobre todo, permite adquirir nuevas competencias disruptivas.

Palabras clave: Gamificación; Estrategia pedagógica; Barreras; Formación Docente; Innovación

Gamification in Higher Education: Barriers to Teacher Adoption and Strategies for Its Effective Integration

ABSTRACT

This research study presents a qualitative approach that aims to analyze the barriers and opportunities of gamification in Higher Education, in order to establish strategies that facilitate its incorporation into the teaching learning process. In this point, the effectiveness of these strategies is directly linked to pedagogical planning aligned with objectives, learning outcomes, constant feedback, and institutional support that includes teacher training in active methodologies that provoke teacher dynamization. The methodology included a systematic review and a focus group with teachers and professional experts in gamification, which allowed for a coded triangulation of several data sources. The results show the main barriers to teacher adoption: resistance to change, administrative workload, teacher training, and institutional limitations. In this context, it is confirmed that gamification strengthens student's motivation and meaningful learning, and also allows the integration of technological tools, such as AI, into the creation of teaching resources in a short time. In this way, the integration of this active strategy becomes effective, transformative, reflective and sustainable; above all, it allows for the acquisition of new disruptive skills.

Keywords: *Gamification; Pedagogical Strategy; Barriers; Teacher Training; Innovation*

INTRODUCCIÓN

La Educación Superior atraviesa un proceso de transformación radical, impulsada por la incorporación de los avances tecnológicos, la emisión de las demandas de las sociedades del conocimiento que lo requieren y la necesidad de utilizar metodologías más dinámicas que, a su vez, permitan aprendizajes significativos. En este sentido, la gamificación, la utilización de elementos y dinámicas del juego en espacios no lúdicos se ha consolidado como una de las estrategias más innovadoras para motivar, involucrar y propugnar la participación de los estudiantes (Rosado et al., 2024). Un metaanálisis sobre el impacto de la gamificación en entornos educativos sobre los resultados de aprendizaje de los estudiantes coadyuva al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, así como de un mejor rendimiento académico y la propia retención de los conocimientos (Pelizzari, 2023).

En relación a los autores anteriormente mencionados, la implementación de la gamificación en la Educación Superior experimenta una serie de obstáculos que limitan su viabilidad. Entre ellos podemos señalar como ejemplo a la Universidad de Lisboa, en la cual tuvo un estudio de cinco años, los tres primeros no tuvieron a la gamificación como parte de aprendizaje y los dos años se realizó experimentos y se pudo evidenciar el proceso, por un lado, la resistencia al cambio de algunos profesores, la creencia de que estas metodologías disminuyen el rigor académico, la falta de formación en el uso de los recursos de tecnología o la existencia de dificultades institucionales para llevar a cabo procesos de integración de metodologías innovadoras (Pérez & Muñoz, 2024). Dicha problemática no sólo ralentiza el proceso de integración de la gamificación en las prácticas docentes, sino que, además, se establece una separación entre las oportunidades que esta práctica ofrece y su flujo en las aulas de la Educación Superior.

De igual manera, resulta necesario saber cómo las percepciones y actitudes de los docentes determinan su relación con la cultura académica y con la innovación pedagógica. La aceptación del uso de la gamificación o su rechazo no depende, únicamente, de los recursos que se dispongan, sino de cómo se entienda el proceso de enseñanza aprendizaje, de la voluntad de los educadores por experimentar metodologías que sean desconocidas o del respaldo institucional, entre otros factores (Gutiérrez et al., 2024).

En este orden de ideas la investigación tiene por objetivo analizar las barreras y oportunidades de la gamificación en la Educación Superior y proponer estrategias que faciliten su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para conseguirlo, se plantean tres acciones específicas: Identificar las principales barreras y usos de la gamificación entre el profesorado, Analizar las percepciones docentes en relación a la

cultura académica sobre la innovación pedagógica y Diseñar propuestas que superen las barreras detectadas y permitan la utilización efectiva de la gamificación en las aulas universitarias.

La gamificación se entiende como la introducción de elementos del juego (como puntos, niveles, recompensas, narrativas, retos o dinámicas competitivas y colaborativas) en entornos de aprendizaje no lúdicos con el objetivo de incrementar la motivación y la participación del estudiante (Gómez & Tituaña, 2023). La definición elaborada por Ripoll y Pujolà (2024) de la gamificación pone el foco en trasladar las dinámicas de los juegos hacia contextos formales con el fin de aumentar el compromiso y la experiencia del usuario. En la educación universitaria, la utilización de la gamificación está íntimamente ligada con la necesidad de cambiar las prácticas docentes tradicionales a metodologías activas que evalúen competencias como el pensamiento crítico.

Las barreras que obstaculizan que el profesorado adopte la gamificación pueden ser categorizadas en diferentes niveles; en el personal, inciden variables como la resistencia al cambio, la falta del deseo de llevar a la práctica nuevas metodologías y la idea de que el uso del juego podría restar seriedad al contexto escolar (Salazar et al., 2024); en el institucional, limitaciones de recursos tecnológicos, la formación del profesorado y las políticas que propicien la innovación metodológica distan de ser las menos relevantes; y en el nivel cultural, se mantiene vigente, la cultura tradicional del rol docente y la cultura del rigor académico que, a menudo, frente a la propuesta de corte lúdico, es contradictoria.

El uso de la gamificación para el aprendizaje requiere, sin embargo, que la misma sea ejecutada de forma coherente, planificada y sostenible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto supone dejar atrás la idea estrecha de entender la gamificación únicamente como tareas recreativas y asegurar una adecuada alineación con la propuesta curricular, la relación con las características del alumnado y la evaluación de su impacto en los aprendizajes (Acevedo et al., 2024).

Finalmente, las estrategias de integración son aquellas que se generan desde la perspectiva pedagógica y organizacional, esto con el objetivo de minimizar los obstáculos que existen por medio de la adopción de la gamificación. Las estrategias más usadas son la capacitación docente, creación de plataformas digitales inclusivas para los estudiantes con necesidades especiales y la creación de una atmósfera institucional de la innovación (Vargas & Polo, 2021). En este sentido, la variable también se vuelve relevante ya que permite articular la relación entre los obstáculos existentes y las oportunidades de mejora, así como convertirse en el eslabón que se consolidará en el proceso de cambio del proceso de enseñanza-aprendizaje universitario.

En la actualidad las estrategias de gamificación en el ámbito educativo ya no suponen un elemento aislado o que resulte como algo innovador en el proceso de aprendizaje, si bien no deja de ser intuitivo y agradable para los estudiantes, estos elementos ya se han convertido en parte esencial del proceso.

Múltiples investigaciones han evidenciado los efectos de la gamificación en la enseñanza superior, al verificar la revisión sistemática de Jaramillo et al. (2024) frente a anterioridades, se encuentran coincidencias y matices interesantes que matizan y enriquecen la percepción de la gamificación en la enseñanza superior.

En tal sentido, los resultados de Jaramillo-Mediavilla et al. son coincidentes con las conclusiones de Lee y Hammer (2011), quienes evidencian que la gamificación es útil para superar la desmotivación y el bajo compromiso del alumnado en la medida en que se incorpora el juego al aprendizaje. Ambas indagaciones ponen de manifiesto que el éxito de la estrategia no se halla en la novedad de las herramientas, sino en el interés que despiertan y en el compromiso que provocan.

En relación con los autores anteriores, la investigación de Pelizzari (2023), ofrece un añadido al estudio de Jaramillo-Mediavilla, puesto que destaca que la gamificación es un proceso que sigue una trayectoria en sentido opuesto. Jaramillo-Mediavilla apunta que debe tenerse muy en cuenta el alineamiento con los objetivos de aprendizaje, mientras que Pelizzari señala que el feedback del profesor es esencial para que la gamificación pueda transformar la práctica de actividades lúdicas en una práctica que ofrezca verdaderas experiencias de la construcción de conocimientos. En este sentido, la planificación estratégica que alude Jaramillo-Mediavilla cuenta con una clara corroboración en Pelizzari ya que, por su parte, atestiguación que dice que la gamificación no puede ser unidireccional ni reducirse a la utilización de recursos digitales atractivos, sino que requiere un proceso de interacción, de diálogo y de correcciones continuas para mantener su efectividad.

Por último, el análisis de Corchuelo (2018) coincide con lo que apuntan ambos autores en que la motivación y la participación del alumnado aumentan al aplicar dinámicas lúdicas, pero advierte que la innovación pierde fuerza al no existir un diseño pedagógico que ponga en valor toda la obra previa. Esta salvedad se encuentra ligada con la advertencia que da Jaramillo-Mediavilla donde expresa que la práctica de la gamificación puede ser altamente beneficiosa, pero solamente cuando está en consonancia con los objetivos previamente establecidos y en función de las necesidades del contexto escolar.

Una de las teorías es la de “Autodeterminación”, fundamentada por Solórzano (2022), quien sostiene que, la motivación humana se basa en tres necesidades psicológicas fundamentales: autonomía, competencia y

relación. La gamificación, al ofrecer elecciones, desafíos adecuados y colaboración, puede satisfacer estas necesidades, promoviendo una motivación intrínseca más sólida. Al ofrecer opciones en la forma de aprender, proponer retos ajustados al nivel del estudiante y favorecer la colaboración, la gamificación responde a estas necesidades básicas. En la práctica, esto se traduce en estudiantes más comprometidos y con mayor disposición para aprender. Sin embargo, es crucial que el diseño de las actividades no se enfoque, solo en lo meramente competitivo, sino que fomente un equilibrio entre desafío y disfrute, para no perder de vista el objetivo educativo.

Por otro lado, el Modelo de Comunidad de Indagación (Garrison & Anderson, 2003): el mismo que este modelo destaca la importancia de la presencia docente, social y cognitiva en entornos de aprendizaje en línea. Plantea que la calidad del aprendizaje en entornos digitales depende de tres elementos: presencia cognitiva, social y docente. En este sentido, la gamificación puede potenciar dichas presencias, mediante la introducción de dinámicas que puedan alentar la interacción entre los estudiantes y los docentes, donde tableros colaborativos, insignias por logros colectivos o foros donde la lógica de sus dinámicas no sea estrictamente lúdica puedan establecer espacios donde la comunicación y el pensamiento crítico se potencialicen. Sin embargo, el auténtico reto se centra en que el docente supere la frontera lúdica frente a la tarea académica, de tal forma que el proceso de juego no reste seriedad, sino que, por el contrario, lo complementa y lo potencie.

En este sentido la Teoría del Flujo (Csikszentmihalyi, 1990) se caracteriza por una inmersión total en una actividad, donde las habilidades del individuo se alinean perfectamente con los desafíos presentados. La gamificación, al ofrecer tareas desafiantes pero alcanzables, puede inducir este estado, mejorando la experiencia de aprendizaje. El concepto de “flujo” describe ese estado en el que la persona está completamente inmersa en una actividad, con un nivel de concentración tal que pierde la noción del tiempo. La gamificación puede facilitar la aparición del estado de flujo a partir de la propuesta de retos que no son excesivamente sencillos ni excesivamente difíciles, sino que encajan, se ajustan, son idóneos para las capacidades del estudiante. Una vez alcanzado el equilibrio, la experiencia de aprendizaje se torna tan atractiva que la motivación y la satisfacción personal crecen de manera acentuada. Sin embargo, no podemos olvidar que no todos los estudiantes alcanzan el flujo de la misma forma o al mismo ritmo; por este motivo, es fundamental que las actividades se personalizan y que la retroalimentación sea constante. Estos dos elementos son imprescindibles para poder establecer el flujo en la práctica.

A su vez Castillo-Parra et al. (2022), realizaron un estudio de igual manera cualitativo sobre la gamificación en la educación superior, de un total de 53 artículos que cumplían con el criterio de gamificación en universidades, se les aplicó un método analítico descriptivo para extraer información relevante sobre estrategias implementadas, los objetivos que estos buscaban, elementos que se pueden aplicar en entornos virtuales, entre otros elementos que son de interés en la propuesta que se busca instaurar. El estudio de Varela Tapia, Cruz Quijije y Zumba Gamboa (2022) confirma que los docentes universitarios ya utilizan herramientas digitales y muestra apertura para integrar la gamificación en sus clases. Este hallazgo dialoga con lo planteado por la UNESCO (2017) y Barber et al. (2013), quienes sostienen que la era digital ha transformado el papel del docente: de transmisor exclusivo del conocimiento a facilitador del aprendizaje, encargado de guiar y acompañar a los estudiantes en la construcción de saberes.

De acuerdo al estudio de Muñoz (2020) confirma que, la incorporación de tecnologías y metodologías novedosas no es opcional, es un aspecto fundamental para posibilitar experiencias de aprendizaje más ricas y participativas. De hecho, esta afirmación está vinculada de algún modo a la idea de Barr y Tagg (1995) y Weimar (2013) sobre el cuestionamiento de las metodologías centradas en el docente, y, desde esta perspectiva, la gamificación encaja perfectamente con las metodologías centradas en el alumno, dado que las metodologías centradas en el alumno ponen al estudiante en una situación de protagonista del proceso formativo.

Así pues, esta triangulación de las diferentes visiones pone de manifiesto que la actitud del docente, el uso de tecnologías y el enfoque centrado en el alumno forman la base para que la gamificación pueda ser considerada una estrategia de éxito en el ámbito de la educación superior. Para finalizar, también tenemos la idea de Ardila-Muñoz (2019) de que la gamificación no sólo favorece la motivación y la participación sino que, además, también hace que el aprendizaje se convierta en una experiencia más divertida y con un grado emocional más elevado. En definitiva, todos los autores seleccionados a lo largo de esta primera parte del trabajo, coinciden en el hecho de que la eficacia de este tipo de estrategias de aprendizaje depende de una buena planificación pedagógica, pues una planificación que no se haya hecho de forma reflexiva puede reducir la gamificación a una actividad sin valor académico.

METODOLOGÍA

Este estudio presenta un enfoque cualitativo, es decir, una revisión sistemática de artículos científicos de revistas regionales indexadas en Scielo, Latindex, Revista de Educación Virtual, Revista Educación y Tecnología, Psychological Inquiry, Revista Iberoamericana de Educación, Academic Exchange Quarterly, Revista Innovación Educativa, Revista Educación y Tecnología y a su vez teorías y enfoques relevantes entre otras, ya que busca entender las percepciones, experiencias y desafíos que enfrentan los docentes universitarios en relación con la gamificación en la educación superior. Según Hernández Sampieri et al. (2022), la investigación cualitativa se enfoca en una comprensión profunda de los fenómenos sociales desde la perspectiva de quienes participan.

El diseño de la investigación es exploratorio y descriptivo, pues busca identificar las barreras que sobre la gamificación percibe el profesorado y describir estrategias que permitan su adecuada integración. Este diseño es el más pertinente para fenómenos que han sido poco estudiados en contextos específicos (Hernández Sampieri et al., 2022).

La población está constituida por docentes universitarios de distintas áreas disciplinares. Se llevó a cabo un muestreo intencional para la selección de cerca de 6 y 8 participantes (buscando la obtención del punto de saturación de datos), que cumplan con los siguientes supuestos: poseen experiencia docente en educación superior y han demostrado un interés o una aproximación inicial al concepto de la gamificación (ej.: han ido a un taller, utilizado alguna de las herramientas básicas, expresado la intención de implementarla, etc.). Este perfil resulta adecuado para dar cuenta de la información con un gran grado de crudeza y diversidad sobre las barreras de la gamificación desde una perspectiva informada.

Para la recolección de datos, se utilizó principalmente una sesión de grupo focal, ya que permitió captar la riqueza de la interacción y la construcción colectiva de significados.

Para la triangulación de la información y ganar profundidad en las experiencias individuales, se complementaron con entrevistas semiestructuradas breves a un subgrupo de participantes. La sesión de grupo focal fue grabada y transcrita.

El análisis de datos se realizó mediante análisis de contenido temático, siguiendo las etapas propuestas por Hernández Sampieri et al. (2022).

Este proceso implicó:

- 1) una lectura inmersiva de las transcripciones;

- 2) codificación abierta para generar categorías iniciales;
- 3) codificación axial para relacionar las categorías; y
- 4) codificación selectiva para integrarlas en temas centrales en torno a las barreras y estrategias identificadas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1. Triangulación de codificación

Eje temático	Revisión teórica	Percepción docente (Focus Group)	Datos contextuales
Capacitación en gamificación	<p>La capacitación docente en metodologías activas la mayor parte de docentes ya se encuentran realizando este tipo de herramientas</p> <p>La formación docente en metodologías activas es clave para la adopción efectiva de la gamificación (Flores & Salazar, 2022).</p>	<p>“La capacitación permite adquirir nuevas competencias y adaptar la gamificación al contexto académico” (Participante Berta).</p>	<p>La oferta institucional de cursos sobre gamificación es limitada y depende del interés personal del docente.</p>
Sobrecarga laboral	<p>La sobrecarga de trabajo administrativo, limita la capacidad de planificación de los docentes (González & Pérez, 2021).</p>	<p>“La burocracia o el papeleo ajeno a la docencia no favorece al momento de planificar clases innovadoras” (Participante Israel).</p>	<p>En institución de educación superior que pertenecen al Estado, existe duplicidad de documentos, lo que genera reprocesos o la generación reportes por duplicados con la misma información.</p>
Innovación y motivación	<p>Se ha evidenciado que la gamificación tiene relación directa con el rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel (López & Ramírez, 2023).</p>	<p>“los estudiantes sin importar su edad participan cuando la clase se presenta con elementos lúdicos que pueden aportar a su razonamiento lógico” (Participante Elizabeth).</p>	<p>Existen sin número de herramientas digitales que pueden ayudar a incorporar la gamificación, entre las más usadas está Kahoot o Genially, su implementación depende del apoyo institucional.</p>

Uso de TIC e IA	Las TIC y en especial las IA, reducen de manera sustancial el tiempo al momento de implementar la gamificación (Martínez et al., 2023).	“La IA permite crear recursos didácticos en tiempos cortos, pero se debe mantener a los docentes capacitados para que las puedan explotar al máximo” (Participante Janet).	Varias plataformas educativas, como Magic School o Canva tienen gran potencial, pero varios docentes aún no han sido capacitados o tienen serias debilidades al momento de usarlas.
-----------------	---	--	---

Interpretación de la Triangulación Codificada

El análisis integrado de la información evidencia que la capacitación docente es un factor determinante para la implementación de la gamificación en la educación superior. Tanto la revisión teórica como las percepciones del Focus Group coinciden en que la formación continua permite a los docentes adquirir competencias tecnológicas y pedagógicas necesarias para adaptar la gamificación a diferentes contextos académicos. Los datos del contexto muestran que la oferta institucional de formación es escasa y permite muy poca actualización del profesorado con respecto a metodologías innovadoras. La excesiva carga docente se hace evidente como una barrera transversal en el proceso de implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. Los docentes participantes indicaron que la gran cantidad de carga administrativa y la duplicidad de informes en instituciones públicas provocan que haya poco tiempo para la preparación de actividades creativas, lo cual puede observarse en la literatura revisada.

Además, el contexto universitario muestra que esta situación afecta no solo la docencia directa, sino también la investigación y la vinculación con la sociedad, evidenciando la necesidad de optimizar procesos administrativos para favorecer la innovación educativa. En cuanto al potencial motivador de la gamificación, los tres niveles de análisis reconocen que esta metodología incrementa la motivación estudiantil y favorece el aprendizaje activo. Las vivencias relatadas por los docentes del Focus Group reflejan cómo las dinámicas lúdicas y el uso de plataformas tecnológicas contribuyen a mejorar la participación y el compromiso del alumnado, sobre todo en entornos virtuales, así como, grupos extensos.

Por último, el uso de ICT e inteligencia artificial se presenta como una oportunidad emergente para mejorar la creación de recursos didácticos, y disminuir el tiempo de las planificaciones. Sin embargo, existe escasa capacitación en herramientas tecnológicas hacia los docentes.



Tabla 2. Triangulación de la Información - Focus Group y Teoría

Eje temático	Revisión teórica	Percepciones docentes	Datos contextuales e interpretación
Capacitación y potencial de la gamificación	<p>Flores & Salazar (2022) señalan que la formación docente en herramientas digitales y metodologías activas es clave para lograr una implementación exitosa de la gamificación en educación superior.</p>	<p>César: la gamificación 'abre un abanico de opciones' para aplicar en la realidad de los estudiantes. Doménica: permite que el estudiante aprenda de mejor manera y desarrolle sus habilidades críticas. José: es una herramienta que permite innovar, pero no es el todo de la solución.</p>	<p>La capacitación es un limitante muy importante al momento de implementar herramientas digitales enfocadas en la gamificación.</p>
Sobrecarga laboral y barreras institucionales	<p>González & Pérez (2021) afirman que la carga administrativa excesiva y la escasez de recursos constituyen obstáculos para una enseñanza pedagógica innovadora.</p>	<p>César: la carga laboral es un factor relevante porque resta tiempo a la planificación y creación de nuevos juegos o estrategias. Doménica: la planificación, puesto que conlleva mucho tiempo. José: las cargas administrativas se contraponen a la innovación por su excesiva sobrecarga.</p>	<p>Una limitante relevante es la infraestructura puesto que aquí descansará toda la estrategia didáctica, esta no puede estar saturada de cargas administrativas.</p>
Impacto en la motivación y aprendizaje	<p>López & Ramírez (2023), la gamificación puede incrementar la motivación del alumnado y producir aprendizajes significativos si se lleva a cabo con una planificación oportuna.</p>	<p>José: la gamificación facilita la comprensión de los contenidos al alumnado en general cuando estos se adaptan al contexto. Doménica: se debe aplicar en el momento justo si no queremos que se disperse, para esto debe tener objetivos claros y bien definidos. César: si se aplica, de la forma adecuada puede cambiar la forma en que los alumnos viven el aprendizaje.</p>	<p>El acceso a los recursos digitales no es igual para todos, dependerá de la zona (urbana rural), niveles socioeconómicos, tipo de institución educativa (pública o privada). La gamificación motiva y mejora el aprendizaje, si está bien planificada y adaptada al contexto, con objetivos definidos en base a currículo o contenido de la asignatura.</p>

Análisis Narrativo

La triangulación de la información permitió integrar la perspectiva teórica con las percepciones docentes y los datos contextuales, generando una visión más amplia sobre la gamificación en la educación superior. La revisión teórica, en primer lugar, subraya la importancia que tiene la capacitación del docente y la formación en metodologías activas para realizar la gamificación de una manera efectiva, que en las expresiones del profesorado también aparece como una oportunidad por innovar, aunque la formación continua y el apoyo institucional son imprescindibles. En el contexto actual, muchas instituciones carecen de políticas de formación continuada reforzadas, lo que presenta un factor limitante.

En otro orden de ideas, la carga laboral y los requerimientos institucionales aparecen como los principales elementos, que limitan el tiempo de los docentes para generar recursos didácticos, e implementar estrategias didácticas. De esta manera se puede afirmar que implementar la gamificación requiere de motivación docente y condiciones institucionales que presten los escenarios propicios para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea el adecuado para los estudiantes.

Y, por último, el impacto en la motivación y el aprendizaje es otro de los aspectos donde la teoría y la práctica están alineados de manera clara. La literatura apoya que la gamificación, bien planificada, efectivamente incrementa la motivación del alumnado y pone de manifiesto aprendizajes significativos; el profesorado se manifiesta en la misma línea, pero advierte que debe usarse con criterio pedagógico para no perder el foco y que el alumnado no acabe distraído.

CONCLUSIONES

Como conclusión a este estudio, se puede confirmar que, la gamificación es una práctica educativa con un gran potencial transformador en la educación superior, siempre y cuando sea creativa, innovadora, transformadora, reflexiva en su aplicación, es decir, se realice y sea compatible con las expectativas de aprendizaje y con el contexto institucional y disciplinar. En este contexto, la efectividad de la gamificación no reside solo en juegos, sino en la práctica del desarrollo de competencias educativas, reflexionado en el marco curricular, que debe ir acompañado de feedback constante y de una comprensión detallada del proceso de enseñanza aprendizaje. Entre las principales barreras se evidenciaron, el contexto cultural, institucional y personal acompañado de una profunda resistencia al cambio, sobrecarga administrativa, y la necesidad de capacitación docente.

En tal sentido, la sostenibilidad de la gamificación requiere contar con políticas institucionales claras, así como con una cultura académica abierta a la innovación. La formación continua del docente, la disminución de cargas administrativas y los espacios de colaboración entre pares, constituyen unas condiciones necesarias para estructurarse como una metodología válida y no como una moda pasajera. En relación al apartado teórico “autodeterminación”, se sustenta en la gamificación, la convierten en una estrategia con fundamentos teóricos y evidencia empírica creciente, cuya consolidación depende de una tarea compartida en la que intervienen los docentes, los gestores y el propio entorno educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, M., Bastidas, L., Ospina, E., & Vera, A. (2024). Fortalecimiento del proceso lector mediante la implementación de estrategias didácticas basadas en la gamificación con la herramienta digital Kahoot para estudiantes del grado 3 de la Institución Educativa Moderna de Tuluá, Valle. doi: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/7c5228c1-1561-4d5c-9b54-ee25db17bf88/download>
- Andrango, T. C. (2022). *La Gamificación como estrategia activa de Enseñanza-Aprendizaje de Matemática en la descomposición de factores polinomios*. Master's thesis, Quito: UCE.
- Castillo P, G., Muñoz, J., & Rodríguez, L. (2022). Gamificación en la educación superior: Una revisión cualitativa. *Revista de Educación Virtual*, 14(3), 45-62.
- Corchuelo-Rodríguez, A. (2018). Gamificación como estrategia educativa: Experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Revista Educación y Tecnología*.
- Deci, L., & Ryan, R. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*. https://doi.org/10.15207/S15327965PLI1104_01
- Gómez, E, & Tituaña, A. (2023). Gamificación y gestión de la innovación digital. doi:<https://repositorio.uta.edu.ec/items/463532d7-5bf0-41fd-8348-b0f46cc2c248>
- Gutiérrez, P. M., García, G. A., Guijarro, C. O., Carrillo, C. M., & Palacios, R. A. (2024). Descubriendo nuevos horizontes en innovación educativa. doi:<https://www.torrossa.com/it/resources/an/5851797>
- Hoz, E. S., & Maldonado, P. D. (2015). *Gamificación para la gestión de la innovación en las organizaciones*. Repositorio UTB. <https://doi.org/https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/1550>

- Jaramillo-Mediavilla, J., Pérez, F., & López, C. (2024). Revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 101-120.
- León, E. G., & León, A. C. (2024). *Secuencia didáctica con Gamificación en ClassDojo a través del Aprendizaje Basado en Retos para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de Primaria del Colegio Avelina Moreno sede B, en el Municipio de Socorro, San.*
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/ab505ed7-69f7-4d1c-bff6-168734dc69a6/content>
- López, A. C., & Quispe, H. J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020.* Universidad Católica de Santa María .
<https://doi.org/https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/8eeac97d-9882-4184-a77a-0a3a5a215193>
- Merchán, Z. D. (2024). *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024.*
doi:<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11444>
- Muñoz, J. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano.* UNAE.
<https://doi.org/http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1391>
- Narváez, J., Maldonado, G., Defaz, M., & Maldonado, I. (2023). *La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio-Primeros Niveles de Educación Superior.* Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar:
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7731>
- Pérez, G. L., & Muñoz, G. L. (2024). La gamificación en el ámbito educativo. *RIUMA.*
doi:<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/32585>
- Pelizzari, F. (2023). Gamificación y educación superior: Un estudio cualitativo. *Revista Innovación Educativa.* <https://doi.org/https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/161803>
- Revelo, O., Collazos, c., & Jiménez, J. (2017). *La gamificación didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura.* Universidad Católica Luis Amigo.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>
- Ripoll, O., & Pujolà, J. T. (2024). La gamificación en la educación superior: teoría, práctica y experiencias didácticas. *Universitat de Barcelona. IDP/ICE & Ediciones Octaedro.*
doi:<https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/208140>
- Rosado, J., García, S., Macías, M., & Mendoza, L. (2024). Influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación: Retos y Potencialidades en la Educación Superior. *Revista San Gregorio*, 1(57),

170-

185.(<https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/2564>).

Salazar, L., Serrano, M., & Ramírez, R. (2024). Adopción de las Tecnologías de la Información y Comunicación doi: <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/f14d0667-8dd8-49cc-a92b-dc2a49b5a683/content>

Sitas, E. (2022). *Diseño, producción y evaluación de la gamificación en Moodle*.
<https://addi.ehu.es/handle/10810/55497>

Solórzano, C. Y. (2022). *Implementación de un sistema gamificado en el contexto de las competencias emocionales de los docentes de básica*. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/11005>

Varela E., Cruz A., & Zumba, J. (2022). Innovación metodológica y uso de herramientas digitales en la educación superior. *Revista Educación y Tecnología, 11(2)*, 112-130.

Vargas, O., & Polo, L (2021). Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar procesos de educación superior bajo la modalidad virtual. doi:<https://core.ac.uk/download/pdf/481480170.pdf>

Vizcaíno, Z. ., Cedeño, C. ., & Maldonado, P. ., (2023). *Metodología de la investigación científica*:
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

UNEMI

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E
INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

TEMA:

**“GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: BARRERAS DE
ADOPCIÓN DOCENTE Y ESTRATEGIAS PARA SU INTEGRACIÓN
EFECTIVA”**

Autor:

**LEON SAMPEDRO FRANCISCO GABRIEL
GUAMAN TOCA FERNANDA CAROLINA
ITURRALDE GUERRA LEILA YAJAIRA**

Tutor:

LOOR AVILA BEATRIZ ANNABEL

Milagro

2025 - 2026