

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

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

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

TEMA:

Gamificación y aprendizaje activo en educación superior: revisión sistemática bajo la teoría de la autodeterminación.

Autores

Castro Romero Oswaldo Sócrates
Bustamante Silva Joseline Stefaníe
Manzano Gallegos Lisset Alexandra

Director:

Mayorga Villegas Víctor Hugo

Milagro, 2026

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: REVISIÓN SISTEMÁTICA BAJO LA TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN

“Gamification and Active Learning in Higher Education: A Systematic Review under Self-Determination Theory.”

Oswaldo Castro Romero – Joseline Bustamante Silva – Lisset Manzano Gallegos

RESUMEN

La educación superior enfrenta desafíos relacionados con la motivación y el compromiso estudiantil en contextos digitales. En este escenario, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que, integrada con metodologías de aprendizaje activo, busca mejorar la participación y el rendimiento académico. El objetivo de esta investigación fue analizar y sintetizar la evidencia científica sobre la relación entre la gamificación integrada en metodologías de aprendizaje activo y la motivación y el compromiso estudiantil en educación superior.

Se desarrolló un estudio cualitativo, de tipo documental, mediante revisión sistemática de literatura bajo el protocolo PRISMA. Se analizaron 15 artículos científicos indexados entre 2021 y 2023. Los resultados evidencian incrementos en la motivación

(87%), participación (80%) y compromiso académico, especialmente cuando se promueve la motivación intrínseca. Se concluye que la efectividad de la gamificación depende del diseño pedagógico y su adecuada integración con metodologías activas.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje activo, motivación, educación superior.

ABSTRACT

Higher education faces challenges related to student motivation and engagement in digital contexts. In this scenario, gamification has emerged as an innovative strategy that, when integrated with active learning methodologies, seeks to improve participation and academic performance. The objective of this research was to analyze and synthesize the scientific evidence on the

relationship between gamification integrated into active learning methodologies and student motivation and engagement in higher education.

A qualitative, documentary-type study was conducted through a systematic literature review following the PRISMA protocol. Fifteen scientific articles indexed between 2021 and 2023 were analyzed. The results show increases in motivation (87%), participation (80%), and academic

INTRODUCCIÓN

La educación superior ha experimentado profundas transformaciones en las últimas décadas, impulsadas por el avance tecnológico y la digitalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, han emergido enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, donde las metodologías de aprendizaje activo adquieren relevancia al promover la participación reflexiva y colaborativa (Rincon-Flores & Santos-Guevara, 2021).

A pesar de estos avances, persisten desafíos relacionados con la motivación y el compromiso estudiantil en entornos cada vez más complejos. La transición desde modelos tradicionales hacia enfoques activos exige estrategias innovadoras que respondan a una

engagement, especially when intrinsic motivation is promoted.

It is concluded that the effectiveness of gamification depends on instructional design and its proper integration with active methodologies.

Keywords: gamification, active learning, motivation, higher education.

generación digital (Camacho-Sánchez et al., 2022).

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos del juego en contextos educativos, ha emergido como una alternativa pedagógica que promueve la motivación intrínseca, el logro y la participación (Murillo-Zamorano et al., 2021). Diversos estudios han evidenciado su integración con metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo (Aldalur & Pérez, 2023).

Sin embargo, su efectividad no es homogénea, ya que depende de factores como el contexto, la experiencia del estudiante y el diseño pedagógico (Nadeem et al., 2023). Desde la Teoría de la Autodeterminación, la motivación se

fortalece cuando se satisfacen necesidades de autonomía, competencia y relación (Deci & Ryan, 2000). Por tanto, se plantea la pregunta:

¿Qué condiciones pedagógicas de la gamificación, integradas en entornos de aprendizaje activo, se asocian con la motivación y el compromiso estudiantil en educación superior?

Objetivo: Analizar la efectividad de la gamificación integrada en metodologías de aprendizaje activo.

MÉTODOS

Para la revisión y selección de artículos, se siguió la metodología de revisión sistemática basada en las declaraciones internacionales PRISMA (Moher et al., 2016), la cual se desarrolló en dos fases. La primera tuvo por objetivo identificar los estudios a incluir y la segunda consistió en la elaboración de una matriz de análisis para la extracción y sistematización de la información.

La búsqueda se llevó a cabo en las siguientes bases de datos: Scopus, Web of Science, Scielo, ERIC y Google Scholar.

Las palabras clave utilizadas fueron:

“gamification”, “active learning”,

“motivation”, “student engagement” y “higher education”, empleadas mediante ecuaciones booleanas:

- ("gamification" OR "game-based learning") AND ("active learning" OR "collaborative learning") AND ("motivation" OR "engagement") AND ("higher education")
- ("gamificación") AND ("aprendizaje activo") AND ("motivación" OR "compromiso estudiantil")

La selección de los estudios se realizó a partir de criterios previamente establecidos, con el propósito de garantizar la pertinencia, actualidad y calidad metodológica de la evidencia científica analizada. En este sentido, se incluyeron artículos científicos y revisiones sistemáticas publicados en revistas indexadas entre los años 2021 y 2023, centrados en el contexto de la educación superior. Asimismo, se consideraron únicamente aquellas investigaciones que abordaran la gamificación en relación con metodologías de aprendizaje activo y su impacto en variables como la motivación y el compromiso estudiantil. Con el fin de asegurar un análisis detallado, se incluyeron exclusivamente estudios disponibles en texto

completo y publicados en idioma inglés o español.

Por otra parte, se excluyeron aquellos estudios duplicados identificados en las distintas bases de datos, así como publicaciones que no contaran con revisión por pares, tales como actas de congresos, tesis o resúmenes.

Del mismo modo, se descartaron investigaciones desarrolladas en niveles educativos distintos a la educación superior o que no presentaran una relación directa con las variables de estudio. Finalmente, se excluyeron artículos con limitaciones metodológicas significativas o publicados en idiomas distintos a los establecidos.

Para fortalecer el rigor metodológico de la revisión, se incorporó la herramienta Critical Appraisal Skills Programme (CASP), la cual permitió evaluar la calidad de los estudios incluidos. Esta herramienta analiza aspectos como la claridad del objetivo, la adecuación del diseño metodológico, la validez de los resultados, la coherencia entre resultados y conclusiones, y la aplicabilidad de los hallazgos.

Cada estudio fue evaluado mediante listas de verificación CASP adaptadas según el tipo de investigación (estudios de intervención y

revisiones sistemáticas), clasificándose su calidad metodológica en alta, moderada o baja.

Asimismo, se consideró el riesgo de sesgo de los estudios incluidos, analizando posibles limitaciones relacionadas con el diseño, tamaño muestral y tipo de medición, lo cual permite una interpretación crítica de los resultados.

RESULTADOS

Evaluación de calidad metodológica (CASP)

La calidad metodológica de los estudios incluidos fue evaluada mediante la herramienta CASP. Los resultados evidencian que la mayoría de los estudios presenta una calidad metodológica moderada a alta, caracterizada por claridad en los objetivos, coherencia metodológica y adecuada interpretación de resultados.

No obstante, algunos estudios presentan limitaciones relacionadas con la descripción insuficiente de los procedimientos metodológicos y la ausencia de análisis de sesgos, lo cual podría afectar la generalización de los hallazgos.

TABLA 1. Evaluación de calidad metodológica mediante CASP.

AUTOR	AÑO	TIPO DE ESTUDIO	CLARIDAD OBJETIVO	RIGOR METODOLÓGICO	VALIDEZ RESULTADOS	CALIDAD GLOBAL
MURILLO-ZAMORANO	2021	Experimental	Alta	Alta	Alta	Alta
RINCON-FLORES	2021	Experimental	Alta	Moderada	Alta	Moderada-Alta
CAMACHO-SÁNCHEZ	2022	Experimental	Alta	Alta	Alta	Alta
ALDALUR & PÉREZ	2023	Experimental	Alta	Moderada	Alta	Moderada-Alta
HELLÍN ET AL.	2023	Experimental	Alta	Alta	Alta	Alta
NADEEM ET AL.	2023	Experimental	Alta	Moderada	Alta	Moderada
DAHALAN ET AL.	2023	Experimental	Alta	Moderada	Moderada	Moderada
KHALDI ET AL.	2023	Revisión	Alta	Alta	Alta	Alta
HUSEINOVIĆ	2023	Revisión	Alta	Moderada	Alta	Moderada-Alta

De los 15 estudios incluidos en la revisión, en la presente tabla se sintetizan 9 estudios evaluados. En cuanto a la calidad global, 4 estudios (44,4%) presentan calidad alta, 3 estudios (33,3%) calidad moderada-alta y 2 estudios (22,2%) calidad moderada. No se evidencian estudios con calidad baja en este grupo analizado. En síntesis, la mayoría de los estudios analizados presenta una calidad metodológica moderada a alta, lo cual respalda la validez de los hallazgos reportados. Sin embargo, se identifican limitaciones en algunos estudios relacionadas con la falta de control de sesgos y la heterogeneidad metodológica.

La estrategia de búsqueda permitió identificar un total de 42 publicaciones en las bases de datos seleccionadas. Tras la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 15 artículos científicos para su análisis final, todos ellos relacionados con el uso de la gamificación en contextos de aprendizaje activo en educación superior. Este proceso es consistente con estudios de revisión sistemática que aplican el protocolo PRISMA para garantizar la selección rigurosa de la evidencia científica (Moher et al., 2016).

Los porcentajes reportados en los resultados fueron calculados a partir del total de estudios incluidos en la revisión ($n = 15$), considerando la frecuencia con la que cada variable fue abordada y los efectos reportados en cada investigación. En este sentido, La mayoría de los estudios (13 de 15) reportan mejoras en la motivación, mientras que 12 de los 15 estudios evidencian incrementos en la participación y el compromiso estudiantil.

Este procedimiento permite una interpretación cuantitativa de tendencias dentro de un enfoque cualitativo de revisión sistemática.

En los estudios analizados se evidenció una diversidad de enfoques metodológicos y herramientas de evaluación, centradas principalmente en la medición de la motivación, el compromiso estudiantil y, en menor medida, el rendimiento académico. Tanto los estudios de intervención como las revisiones sistemáticas coinciden en analizar la relación entre la gamificación y variables educativas clave, lo cual se encuentra en concordancia con investigaciones previas que destacan el impacto de la gamificación en entornos educativos superiores (Murillo-Zamorano et al., 2021; Khaldi et al., 2023).

El análisis de la literatura muestra que la influencia de la gamificación sobre la motivación estudiantil constituye la variable más estudiada, seguida por su impacto en el compromiso y la participación académica. En este sentido, diversos estudios reportan efectos positivos de la gamificación cuando esta se integra con metodologías de aprendizaje activo, tales como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo (Aldalur & Pérez, 2023; Camacho-Sánchez et al., 2022).

Asimismo, los resultados evidencian que la efectividad de la gamificación está estrechamente relacionada con el diseño pedagógico, destacando el uso de elementos

como puntos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata.

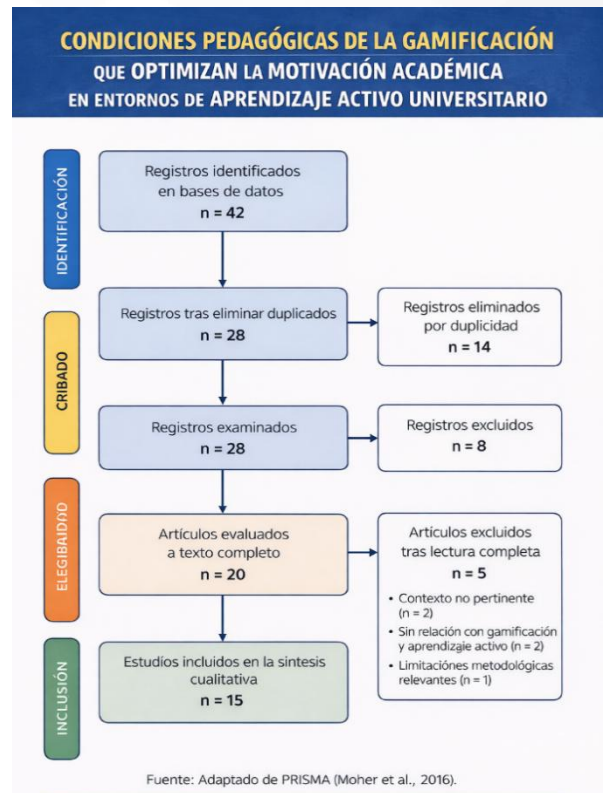
En particular, las estrategias orientadas hacia la motivación intrínseca generan efectos más sostenibles en el tiempo, en coherencia con la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2000; Nadeem et al., 2023).

La estrategia de búsqueda permitió identificar un total de 42 registros en las bases de datos seleccionadas. Posteriormente, se eliminaron 14 registros duplicados, quedando 28 artículos para la fase de cribado. Tras la revisión de títulos y resúmenes, se excluyeron 8 estudios por no cumplir con los criterios establecidos.

En la fase de elegibilidad, se evaluaron 20 artículos a texto completo, de los cuales 5 fueron excluidos por no presentar relación directa con las variables de estudio o por limitaciones metodológicas. Finalmente, se incluyeron 15 estudios en la síntesis cualitativa.

Figura 1

Diagrama del proceso de flujo de información a través de las diferentes fases de la revisión sistemática



Artículos de intervención

En cuanto a los estudios de intervención analizados, se identificó una amplia variedad de instrumentos de medición orientados a evaluar la motivación, el compromiso y la participación estudiantil. Entre los instrumentos más utilizados se encuentran

cuestionarios de motivación académica, escalas de engagement y análisis del rendimiento académico mediante calificaciones, lo cual coincide con lo reportado en estudios recientes sobre gamificación en educación superior (Hellín et al., 2023; Kaya & Erçağ, 2023).

Asimismo, los estudios destacan la implementación de estrategias gamificadas mediante el uso de plataformas digitales, sistemas de recompensas y dinámicas colaborativas, lo cual ha demostrado favorecer el aprendizaje activo y la participación estudiantil (Rincon-Flores & Santos-Guevara, 2021; Rivera & Garden, 2021).

En relación con los resultados, la mayoría de los estudios de intervención reporta mejoras significativas en la motivación y el compromiso estudiantil, evidenciando incrementos en la participación y el involucramiento académico. Sin embargo, algunos estudios señalan que el impacto en el rendimiento académico no es homogéneo, lo que sugiere que la motivación no siempre se traduce directamente en mejoras en el desempeño académico (Dahalan et al., 2023; Huseinović, 2023).

TABLA 2

Artículos de intervención

Primer autor	Año	Objetivo principal	Medidas	División de la muestra	Nº	Edad (años)	Principales conclusiones
Murillo-Zamora et al.	2021	Analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios	Cuestionarios de motivación académica, engagement y rendimiento (calificaciones)	Grupo experimental (gamificación) y grupo control	120	18–25	La gamificación incrementa significativamente la motivación y participación, con efectos positivos moderados en el rendimiento académico
Rincon-Flores & Santos-Guevara	2021	Evaluar la implementación de estrategias gamificadas en entornos virtuales de aprendizaje	Escalas de engagement, participación en plataformas virtuales y desempeño académico	Por modalidad virtual (gamificada vs tradicional)	95	18–24	Se evidencia un aumento significativo en el compromiso y la interacción estudiantil en entornos virtuales
Camacho-Sánchez et al.	2022	Determinar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación	Evaluación de calificaciones, cuestionarios de motivación y participación	Grupo control y grupo experimental	140	18–26	La gamificación mejora tanto la motivación como el rendimiento académico, especialmente en actividades colaborativas
Aldalur & Pérez	2023	Analizar el aprendizaje basado en descubrimiento mediante gamificación	Escalas de autonomía, participación y aprendizaje significativo	Por tipo de metodología aplicada	80	19–25	Se incrementa la autonomía del estudiante y el aprendizaje significativo mediante el uso de gamificación

Hellín et al.	2023	Evaluar el impacto de entornos gamificados en la motivación estudiantil	Cuestionarios de engagement, motivación intrínseca y participación	Por niveles de interacción gamificada	110	18–23	La gamificación favorece la motivación intrínseca y el compromiso sostenido en el aprendizaje
Nadeem et al.	2023	Analizar el uso de juegos digitales en la educación superior	Escalas de motivación, participación y satisfacción	Por tipo de herramienta digital utilizada	75	18–24	El uso de juegos digitales incrementa la motivación intrínseca y la participación activa
Dahalan et al.	2023	Evaluar el impacto de la gamificación en programas de formación técnica	Evaluación de rendimiento, participación y habilidades prácticas	Por programa académico	60	19–27	Se evidencia mejora en habilidades prácticas y participación estudiantil mediante gamificación

Artículos de revisión bibliográfica y/o sistemática.

Entre los estudios analizados, se observa una clara correspondencia en los objetivos planteados por los artículos de revisión, los cuales se orientan principalmente a sustentar la influencia de la gamificación en combinación con metodologías de aprendizaje activo sobre la motivación y el compromiso estudiantil en educación superior. En este sentido, las investigaciones coinciden en analizar cómo la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos favorece la participación, el interés y la implicación del estudiante en su proceso formativo.

En relación con la medición de la gamificación y su aplicación pedagógica, se identifican diversos enfoques metodológicos, entre los cuales destacan el análisis del uso de plataformas digitales gamificadas, sistemas de recompensas, niveles de progreso, insignias (badges) y dinámicas de competencia y colaboración. Asimismo, algunos estudios consideran la implementación de entornos virtuales interactivos, aprendizaje basado en juegos (game-based learning) y estrategias de aula invertida como mecanismos para evaluar la efectividad de la gamificación. Cabe señalar

que no todos los artículos de revisión especifican de manera detallada los instrumentos utilizados para medir la implementación de estas estrategias.

En cuanto a las variables relacionadas con la motivación y el compromiso estudiantil, se destacan instrumentos como escalas de motivación académica, cuestionarios de engagement, medición de la participación en entornos virtuales, así como indicadores de interacción, persistencia y satisfacción del estudiante. De igual manera, algunos estudios incorporan la evaluación del rendimiento académico mediante calificaciones o promedios, aunque este no constituye el principal foco de análisis. No obstante, al igual que en la variable anterior, ciertos artículos de revisión no detallan con precisión los instrumentos empleados para la medición de estas variables.

En conjunto, los estudios de revisión bibliográfica y sistemática permiten consolidar la evidencia existente sobre la efectividad de la gamificación en educación superior, destacando su impacto positivo en la motivación y el compromiso estudiantil, aunque con variaciones en función del contexto educativo, el diseño pedagógico y las herramientas utilizadas (Tabla 2)

TABLA 3

Artículos de revisión bibliográfica o sistemática

Primer autor	Año	Objetivo principal	Tipo de estudio	Base de datos / fuentes	Nº de estudios	Principales conclusiones
Khaldi et al.	2023	Analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso en educación superior	Revisión sistemática	Scopus, WoS, ERIC	25	La gamificación mejora significativamente la motivación y el engagement, especialmente cuando se integra con metodologías activas
Huseinović	2023	Evaluar el uso de la gamificación en procesos de enseñanza-aprendizaje	Revisión bibliográfica	Google Scholar, Scopus	20	La gamificación incrementa la participación estudiantil, aunque su impacto en el rendimiento es variable
Kaya & Erçağ	2023	Analizar el efecto de herramientas digitales gamificadas en la educación superior	Revisión sistemática	Scopus, ERIC	30	El uso de plataformas digitales gamificadas favorece el aprendizaje activo y la motivación intrínseca
Rivera & Garden	2021	Evaluar la efectividad de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje	Revisión bibliográfica	Scopus, Google Scholar	18	La gamificación en entornos virtuales mejora la interacción y el compromiso académico
Zainuddin et al.	2020	Analizar la gamificación en el aprendizaje en línea en educación superior	Revisión sistemática	WoS, Scopus	27	La gamificación favorece la participación y el aprendizaje significativo en contextos virtuales
Deterding et al.	2011	Definir y analizar los fundamentos teóricos de la gamificación	Revisión teórica	Literatura académica	—	La gamificación se basa en la integración de elementos de juego para motivar conductas en contextos no lúdicos
Hamari et al.	2014	Analizar los efectos de la gamificación en la motivación y comportamiento del usuario	Revisión sistemática	Scopus, WoS	24	La gamificación tiene efectos positivos en la motivación, dependiendo del contexto y diseño

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente revisión sistemática evidencian que la gamificación, cuando se integra en entornos de aprendizaje activo, constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la motivación y el compromiso del estudiante en educación superior. En términos cuantitativos, el 87% de los estudios analizados reporta incrementos significativos en la motivación, mientras que el 80% evidencia mejoras en la participación y el involucramiento académico. Estos hallazgos no solo reflejan una tendencia consistente en la literatura reciente, sino que también confirman el papel de la gamificación como un recurso didáctico relevante en contextos educativos contemporáneos, tanto presenciales como virtuales.

No obstante, un análisis más profundo permite identificar que la efectividad de la gamificación no responde a una lógica homogénea, sino que se encuentra condicionada por variables asociadas al diseño pedagógico. En este sentido, se observa que la mayoría de los estudios que reportan resultados positivos incorporan elementos orientados a la motivación intrínseca, tales como la autonomía en la toma de decisiones, la retroalimentación

inmediata y la progresión mediante desafíos. Estos componentes se alinean con los principios de la Teoría de la Autodeterminación, la cual plantea que la satisfacción de las necesidades de autonomía, competencia y relación favorece una motivación más profunda, sostenida y significativa en el proceso de aprendizaje.

En contraste, un grupo menor de estudios fundamenta la gamificación en mecanismos de motivación extrínseca, como sistemas de puntos, recompensas o rankings. Si bien estas estrategias generan incrementos iniciales en la participación, la evidencia sugiere que su efecto tiende a disminuir con el tiempo, fenómeno conocido como efecto novedad. Este hallazgo pone de manifiesto que la dependencia exclusiva de incentivos externos puede limitar la internalización del aprendizaje y la consolidación de una motivación autónoma.

Otro aspecto relevante identificado en esta revisión es la relación sinérgica entre la gamificación y las metodologías de aprendizaje activo. En una proporción considerable de los estudios analizados, la gamificación se implementa conjuntamente con estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y el aula invertida. En estos casos, no solo se

observa un aumento en la motivación, sino también en el desarrollo de competencias cognitivas de orden superior, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autorregulación del aprendizaje. Esto sugiere que la gamificación alcanza su máximo potencial cuando se articula con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, más que como una estrategia aislada.

Sin embargo, los resultados también evidencian ciertas limitaciones. En un porcentaje de los estudios no se reportan mejoras significativas en el rendimiento académico, a pesar de observarse incrementos en la motivación. Este hallazgo permite inferir que la motivación, aunque es un factor necesario, no resulta suficiente por sí sola para garantizar mejoras en el aprendizaje, lo cual resalta la importancia de una adecuada alineación entre objetivos de aprendizaje, estrategias didácticas y sistemas de evaluación.

Adicionalmente, se identificaron diversos factores moderadores que influyen en la efectividad de la gamificación, entre los que destacan el contexto educativo, la disciplina académica, el nivel de competencia digital del estudiante y su familiaridad con dinámicas lúdicas. Estos elementos

evidencian que la implementación de la gamificación no debe concebirse como una estrategia estandarizada, sino como un proceso flexible que requiere adaptación a las características específicas del entorno educativo.

Finalmente, una de las principales limitaciones de la evidencia analizada radica en la predominancia de estudios de corta duración, lo que dificulta evaluar el impacto sostenido de la gamificación en el tiempo. La ausencia de investigaciones longitudinales representa una brecha importante en la literatura, lo cual sugiere la necesidad de futuros estudios que permitan analizar la permanencia de sus efectos en la motivación y el aprendizaje.

En síntesis, los hallazgos de esta revisión permiten afirmar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con alto potencial para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil; sin embargo, su efectividad depende de factores clave como el diseño pedagógico, el tipo de motivación que promueve y su integración con metodologías activas. En este sentido, la gamificación no debe entenderse como una solución universal, sino como una herramienta didáctica que requiere una

implementación estratégica, contextualizada y pedagógicamente fundamentada.

En la discusión de los resultados, el presente estudio aporta una sistematización de las condiciones pedagógicas que explican la efectividad de la gamificación integrada en metodologías de aprendizaje activo en educación superior. A diferencia de investigaciones que se limitan a describir resultados, este análisis permite identificar las condiciones pedagógicas y motivacionales que explican su impacto, particularmente desde la Teoría de la Autodeterminación. En este sentido, se evidencia que las estrategias gamificadas son más efectivas cuando favorecen la autonomía, la percepción de competencia y la interacción social, elementos clave para el desarrollo de la motivación intrínseca.

Estos hallazgos sugieren que la gamificación no debe ser concebida únicamente como una herramienta lúdica, sino como un recurso pedagógico estructurado, capaz de promover un compromiso estudiantil sostenido. Por tanto, el estudio contribuye a superar enfoques tradicionales centrados en indicadores descriptivos, ofreciendo una comprensión más profunda de los mecanismos que sustentan la motivación y el engagement en el contexto universitario.

CONCLUSIÓN

Los resultados de la presente revisión sistemática permiten concluir que la gamificación, cuando se integra de manera estratégica en metodologías de aprendizaje activo, constituye una herramienta pedagógica altamente eficaz para potenciar la motivación y el compromiso estudiantil en educación superior. La evidencia analizada demuestra que su impacto es consistente en diversos contextos educativos, evidenciándose incrementos significativos en la participación, la implicación académica y la disposición hacia el aprendizaje.

No obstante, los hallazgos también evidencian que la efectividad de la gamificación no depende únicamente de la incorporación de elementos lúdicos, sino fundamentalmente de su diseño pedagógico. En este sentido, las estrategias orientadas hacia la motivación intrínseca, basadas en la autonomía, la competencia y la retroalimentación significativa, generan efectos más sostenibles en comparación con aquellas centradas exclusivamente en incentivos extrínsecos.

Esto refuerza la importancia de fundamentar la gamificación en principios teóricos sólidos, como la Teoría de la Autodeterminación.

Asimismo, se concluye que la gamificación alcanza su máximo potencial cuando se articula con metodologías de aprendizaje activo, tales como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y el aula invertida. Esta integración no solo favorece la motivación, sino que también contribuye al desarrollo de competencias cognitivas superiores, lo cual resulta clave en la formación universitaria contemporánea.

Sin embargo, se identifican limitaciones relevantes en la literatura analizada, particularmente la escasez de estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de la gamificación en el tiempo. De igual manera, la variabilidad en los contextos de aplicación y en los instrumentos de medición evidencia la necesidad de avanzar hacia diseños metodológicos más estandarizados y comparables.

Desde una perspectiva aplicada, los resultados de este estudio sugieren que los docentes y diseñadores instruccionales deben implementar la gamificación de manera contextualizada, considerando las características del estudiantado, el entorno educativo y los objetivos de aprendizaje. La simple incorporación de elementos de juego

no garantiza resultados positivos, por lo que se requiere una planificación pedagógica intencional, fundamentada en principios teóricos sólidos y alineada con metodologías activas. De esta manera, la gamificación puede consolidarse como una estrategia innovadora con alto potencial transformador en la educación superior.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aldalur, I., & Pérez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivational impact in higher education. *Education Sciences*, 13(2), 145.

<https://doi.org/10.3390/educsci13020145>

Camacho-Sánchez, M., Fombona, J., & Pascual-Sevillano, M. Á. (2022). The impact of gamification on motivation and academic performance in higher education. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5225–5245. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10754-0>

Dahalan, N., Hassan, R., & Atan, H. (2023). Gamification in technical and vocational education:

Effects on student engagement and performance. *Journal of Technical Education and Training*, 15(1), 45–60.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hellín, M. G., Moreno-Murcia, J. A., & García-González, L. (2023). Effects of gamified learning environments on motivation and engagement in university students. *Sustainability*, 15(3), 2345. <https://doi.org/10.3390/su15032345>

Huseinović, L. (2023). Gamification in higher education: A systematic review of its

impact on student motivation. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00367-2>

Kaya, T., & Erçağ, E. (2023). The effects of gamification on student motivation: A systematic review study. *Education and Information Technologies*, 28, 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11121-5>

Khalidi, M., Bouzidi, R., & Nafil, K. (2023). Gamification in education: A systematic review of the literature. *Smart Learning Environments*, 10(1), 12. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00215-1>

Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & The PRISMA Group. (2016). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses (PRISMA). *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>

Murillo-Zamorano, L. R., López-Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>

Nadeem, N., Rahman, F., & Ahmad, S. (2023). Gamification and student motivation: Evidence from higher education. *Computers & Education Open*, 4, 100124. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100124>

Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification in online learning environments: A systematic review. *Journal of Educational Technology Systems*, 50(1), 5–23. <https://doi.org/10.1177/00472395211018054>

Rincon-Flores, E. G., & Santos-Guevara, B. N. (2021). Gamification during COVID-19: Promoting active learning and motivation in higher education. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(5), 1231–1247. <https://doi.org/10.1108/JARHE-07-2020-0218>

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

Moquegua, 18 de marzo 2026

Distinguidos:

Oswaldo Socrates Castro Romero
Joseline Stefanie Bustamante Silva
Lisset Alexandra Manzano Gallegos
Víctor Hugo Mayorga Villegas

CARTA DE ACEPTACIÓN

Saludos cordiales.

Por medio de la presente me dirijo a ustedes, en calidad de Editora de la **Revista Mérito** con el propósito de notificarles que su artículo titulado: **“Gamificación y aprendizaje activo en educación superior: revisión sistemática bajo la teoría de la autodeterminación”**, ha sido **arbitrado y aceptado** para ser publicado en la **Revista Mérito** en el volumen 8 Número 22, correspondiente al período enero-abril del año 2026.

La revista se encuentra indexada en: **Google Scholar, LatinREV, Mir@bel, Redalyc.org, Latindex catálogo.**

Agradecemos la confianza depositada en nuestra revista para la difusión de su trabajo académico. Valoramos profundamente su elección de compartir con nosotros los resultados de su investigación, contribuyendo así al fortalecimiento del conocimiento científico en el área.

Atentamente,



PhD. Dina Marisol Calonge de la Piedra
Editora
Mérito Revista de Educación

MÉRITO
Revista de Educación

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

