

# 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 CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN  
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

TEMA:

**Revisión Bibliométrica de la gamificación: Motor de Innovación  
Pedagógica en la Educación Superior en América Latina 2021-2025**

Autor:

**BRAVO ESMERALDAS JUNIOR ABRAHAN**

Tutor:

**LOOR AVILA BEATRIZ ANNABELL**

*Milagro*

*2025 - 2026*

DOI: <https://doi.org/10.61616/rvdc.v7i1.1346>

## Revisión Bibliométrica de la gamificación: Motor de Innovación Pedagógica en la Educación Superior en América Latina 2021-2025

**Junior Abrahán Bravo Esmeraldas**

[jbravoe6@unemi.edu.ec](mailto:jbravoe6@unemi.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-3878-1183>

Universidad Estatal de Milagro

**Beatriz Annabell Loor Avila** [bloora2@unemi.edu.ec](mailto:bloora2@unemi.edu.ec)

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

Universidad Estatal de Milagro

### RESUMEN

La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en la educación superior; sin embargo, su desarrollo científico en América Latina requiere de mayor sistematización. El objetivo principal de este estudio fue analizar la incidencia de la gamificación como un motor en la innovación pedagógica en la educación superior en América Latina, 2021-2025. Se realizó un estudio bibliométrico de enfoque cuantitativo, utilizando el método PRISMA, aplicando indicadores, año de producción científica, línea de investigación, campo de estudio e impacto académico. Los resultados evidencian un crecimiento sostenido de publicaciones en los años 2024 y 2025, en países como México, Chile, Colombia, Perú y Ecuador, con énfasis en líneas temáticas como motivación estudiantil, aprendizaje activo y uso de tecnologías digitales. Se concluye que la gamificación constituye un eje relevante de innovación pedagógica en la región, mostrando una creciente consolidación en la producción científica

**Palabras clave:** gamificación, innovación pedagógica, motivación estudiantil, desarrollo de competencias

### Licencia

Este trabajo está bajo una licencia Creative Commons Attribution 4.0 International.



# Bibliometric Review of Gamification: Pedagogical Innovation Engine in Higher Education in Latin America 2021-2025

## ABSTRACT

Gamification has become established as an innovative strategy in higher education; however, its scientific development in Latin America required further systematization. The major objective of this research is to analyze the impact of gamification as a driver of educational innovation in higher education in Latin America, 2021-2025. A bibliometric study was conducted, using the PRISMA method, applying indicators, year of scientific production, research line, field of study and academic impact. The results show a sustained growth in publications in 2024 and 2025, in countries such as Mexico, Chile, Colombia, Perú and Ecuador, with an emphasis on thematic areas such as students' motivation, active learning, and the use of digital technologies. It is concluded that gamification constitutes a relevant axis of pedagogical innovation in the region, showing a growing consolidation in scientific production.

**Keywords:** Gamification, pedagogical innovation, student's motivation , skills development

### License

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license.



## INTRODUCCIÓN

En América Latina, el sistema de Educación Superior se enfrenta a grandes desafíos, debido a los cambios continuos y avances tecnológicos que inciden directamente en la creatividad e innovación pedagógica. El objetivo principal de este estudio es analizar la incidencia de la gamificación como un motor en la innovación pedagógica en la educación superior en América Latina, 2021-2025. En tal sentido, se identifica la importancia de la investigación y la innovación educativa en la Educación Superior.

En este caso, se expone como pregunta de investigación ¿en qué medida la gamificación incide como un motor en el fortalecimiento de la innovación pedagógica en la educación superior? Por lo tanto, la importancia del estudio radica sobre el uso de herramientas innovadoras de gamificación, las cuales fortalecen la motivación, dinámicas de interacción, mecánicas de juego, la cognición académica y las competencias profesionales.

Bajo este contexto, en un estudio realizado en la Universidad Complutense de Madrid, para enseñar Economía, de acuerdo con Vides y Álvarez (2023) citado por Villamar & Sánchez (2024) sostienen que:

Al combinar el contenido con la gamificación de escape room, los estudiantes asumen el rol de técnicos y economistas del Banco Central Europeo y tienen la misión de analizar una serie de políticas económicas. Los resultados del estudio mostraron una predisposición hacia la gamificación y un mayor involucramiento del estudiantado hacia las actividades desarrolladas (p.178).

Mientras que, en un estudio realizado en México, en un contexto latinoamericana sobre la gamificación en la educación superior y el desarrollo de habilidades, Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, (2023) sostienen que:

Uno de los indicadores para la pertinencia de la educación superior es la formación de profesionales de alta de calidad, así mismo, mencionan que en México se han estado realizando esfuerzos a través de modelos educativos donde se fomente la construcción de habilidades para aprender a lo largo de la vida. La gamificación es una metodología que desarrolla en los estudiantes dichas habilidades (p.10).

De igual manera, en la investigación realizada por Morales et al., (2021), citado por Villamar & Sánchez (2024b) mediante un estudio cuasiexperimental, con una muestra de 295 estudiantes del curso de Programación I, de la Universidad Central del Ecuador, en los periodos 2015 y 2019, determinan que:

Mediante el análisis de las calificaciones finales y la aplicación de las pruebas de hipótesis correspondiente, se observa que los estudiantes desarrollaron mayor interés hacia los contenidos de la asignatura después de aplicada la gamificación. Esto provocó un aumento de la motivación intrínseca hacia la asignatura y las actividades, además de una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes (p.179).

Sumado a ello, Rezabala et al. (2024) en la investigación, realizada en la Universidad Técnica de Manabí, sostienen que, la gamificación en la educación superior en línea ha sido objeto de interés creciente debido a su potencial para favorecer la motivación, la participación y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En consecuencia, esta investigación sugiere que la gamificación tiene el potencial de favorecer significativamente la experiencia de aprendizaje en línea, alentar la participación activa de los estudiantes, y promover un compromiso más profundo en el contenido del curso. Sin embargo, para maximizar sus beneficios, es fundamental que tanto estudiantes como

docentes trabajen en colaboración para diseñar e implementar estrategias gamificadas efectivas que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes.

La gamificación fue utilizada por primera vez en 2003 por el programador informático e inventor británico Nick Pelling, con la semántica de aplicar conceptos de diseños de juegos (Mendes et al., 2021). Por consiguiente, las gamificaciones han experimentado un crecimiento significativo en los tiempos post pandemia.

La estrategia metodológica que ha alcanzado creciente reconocimiento en el ámbito educativo es la gamificación, entendida como la integración de elementos y dinámicas propias del juego en contextos pedagógicos Raposo Rivas et al. (2025, p.53). Además, se considera una metodología porque tiene un conjunto de procesos planificados, y proporciona motivación grupal (Solís-Castillo & Marquina-Lujan, 2022, p.78).

La gamificación es una herramienta que ayuda a desarrollar habilidades como: atención, memoria, velocidad, y coordinación, así como el aprendizaje mediante el uso de juegos en plataformas virtuales Ramos (2024, p.6). Esta experiencia desarrolla las habilidades cognitivas, sociales, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y toma de decisiones (Rosado et al., 2024). Además, la gamificación busca la participación directa, el cumplimiento de objetivos que fomenten cambios de comportamiento y desarrollo de habilidades que permiten mejorar la comprensión lectora, según Muñoz (2023).

De acuerdo con Zambrano & Solano (2025, p.3) la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica que, al integrar elementos y dinámicas propias del juego en entornos educativos, estimula la participación, el pensamiento crítico, y la autonomía en el aprendizaje. De igual manera, Albán et al. (2024) plantea que, la gamificación en la educación superior es viable, gracias a la disponibilidad de herramientas y plataformas digitales que facilitan la implementación de estrategias de gamificación.

La gamificación permite a los usuarios la activación de elementos motivacionales, a través de retos superables, en sus etapas antes, durante y después. El cumplimiento de los objetivos conduce a los estudiantes, en un contexto competitivo, flexible y de cooperación mutua, Latorre & Marín (2023, p.161) . Del mismo modo, Vera-Sagredo et al. (2024, p.128) se ha observado que la gamificación puede dinamizar el clima de trabajo, despertar el interés y promover actitudes y comportamientos deseables en el aula. Además, la gamificación ha demostrado tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes Rosado et al. (2024, p.10).

Por consiguiente, la gamificación en educación superior en línea ha sido objeto de interés creciente debido a su potencial para favorecer la motivación, la participación y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Rezabala et al., 2024).

La gamificación busca reformular la manera en que se desarrolla una clase dentro y fuera del aula, la gamificación a través del uso de las TIC usa la dinámica de juegos como parte de su proceso, lo cual resulta ser motivador intrínseco, propio de la competencia y promueve en el estudiante el compromiso con el trabajo y su equipo, descubre que no es jugar por jugar, sino que busca su participación autónoma y colaborativa (Solís-Castillo & Marquina-Lujan, 2022). En efecto, la gamificación se plantea en optimizar el uso de la TIC'S, donde se potencializa la participación autónoma y colaborativa, junto con la retroalimentación necesaria y oportuna sobre los temas desarrollados en clase.

Resulta imperante que, las instituciones consideren ofrecer un ambiente alternativo de aprendizaje, estimular la creatividad, estimular la creatividad en la elaboración de productos académicos y promover el desarrollo de habilidades autodidactas en los estudiantes con el empleo de la gamificación (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023). Por lo tanto, (Poveda Pineda et al., 2023) plantea que los estudiantes se forman para desempeñar un rol pedagógico en un

mundo inundado por tecnología, a la vez potencian sus habilidades en el campo metodológico para hacer de la gamificación una estrategia que facilita el aprendizaje (p. 12).

Es importante señalar que la gamificación no sustituye al contenido ni al docente, sino que se presenta como una herramienta complementaria que puede enriquecer el proceso educativo, y de esta manera promover el desarrollo del pensamiento crítico (Pomol Gómez, 2025, p.323).

Además, (Culcay & Soasty, 2025) sostienen que, la gamificación brinda oportunidades de aprendizaje únicas, se ha convertido en una herramienta didáctica cada vez más atractiva, no solo para el alumnado, sino también para el profesorado (p.3). En este sentido, (Sandoval & Seguel-Arriagada, 2025) determinan que, plantear este tipo de estrategias mejora aspectos motivacionales y académicos del estudiantado (p.279).

De acuerdo con Villamar & Sánchez (2024b) determinan que:

En cuanto a las teorías de aprendizaje, la gamificación se fundamenta en el constructivismo y el conectivismo. Es un enfoque constructivista porque ofrece la posibilidad de diseñar experiencias de aprendizaje centradas en los estudiantes, fomentando su participación activa y convirtiéndolos en protagonistas de su proceso de aprendizaje. Es conectivista porque trabaja desde una visión de comunidad basada en la red, mientras aprovecha los recursos tecnológicos a su favor (p.181).

Loja & Quito (2021) plantean que las innovaciones pedagógicas son una solución ante las diferentes problemáticas educativas y con esto contribuir a la consecución de la calidad educativa, caracterizada por personas críticas y reflexivas (p.299). Además, Aguayo et al. (2023, p.10807) plantea que, la innovación educativa es parte del eje estratégico de la política de educación básica y superior y por ende como parte de la estrategia universitaria.

En este marco, (Zambrano & Solano, 2025) sostienen que, la incorporación de estrategias innovadoras se ha convertido en una necesidad para fortalecer el compromiso estudiantil y potenciar la eficacia de los procesos formativos (p.3).

La innovación pedagógica consiste en aprovechar las herramientas TIC's y crear nuevas formas de enseñanza, por lo tanto, se debe desarrollar la competencia digital docente (CDD), y hacer del entorno de enseñanza aprendizaje, un ambiente atractivo y dinámico. Por consiguiente, (Parra & Rengifo, 2021) sostienen que los profesores para enriquecer sus prácticas pueden acudir a procesos innovadores apoyados en las TIC, ya que, de esta manera, propician la generación de nuevo conocimiento, por el uso creativo e innovador de la tecnología (p. 241).

Por consiguiente (Rosado et al., 2024) plantean que:

La integración de la tecnología en la educación ha experimentado un rápido crecimiento en las últimas décadas, transformando la forma en que los educadores diseñan y entregan sus contenidos. Esta evolución no solo ha revolucionado las practicas pedagógicas, sino que también ha impactado positivamente en la participación y motivación de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo (p.4).

En efecto, los avances tecnológicos, están cambiando la forma de impartir conocimientos a la presente generación, y se promueve un aprendizaje aprovechando el conectivismo. Esto implica que, se requiere que las instituciones promuevan espacios de innovación metodológica sostenida, respaldada por evidencia y acompañamiento profesional (LópezLópez et al., 2019, p.65). De ahí que, se debe fomentar una mentalidad de aprendizaje continuo entre las y los docentes. Esto asegurará que estén preparados para integrar nuevas tecnologías y pedagogías innovadoras en su práctica diaria (Villatoro Moral & Moreno-Tallón, 2025, p.6).

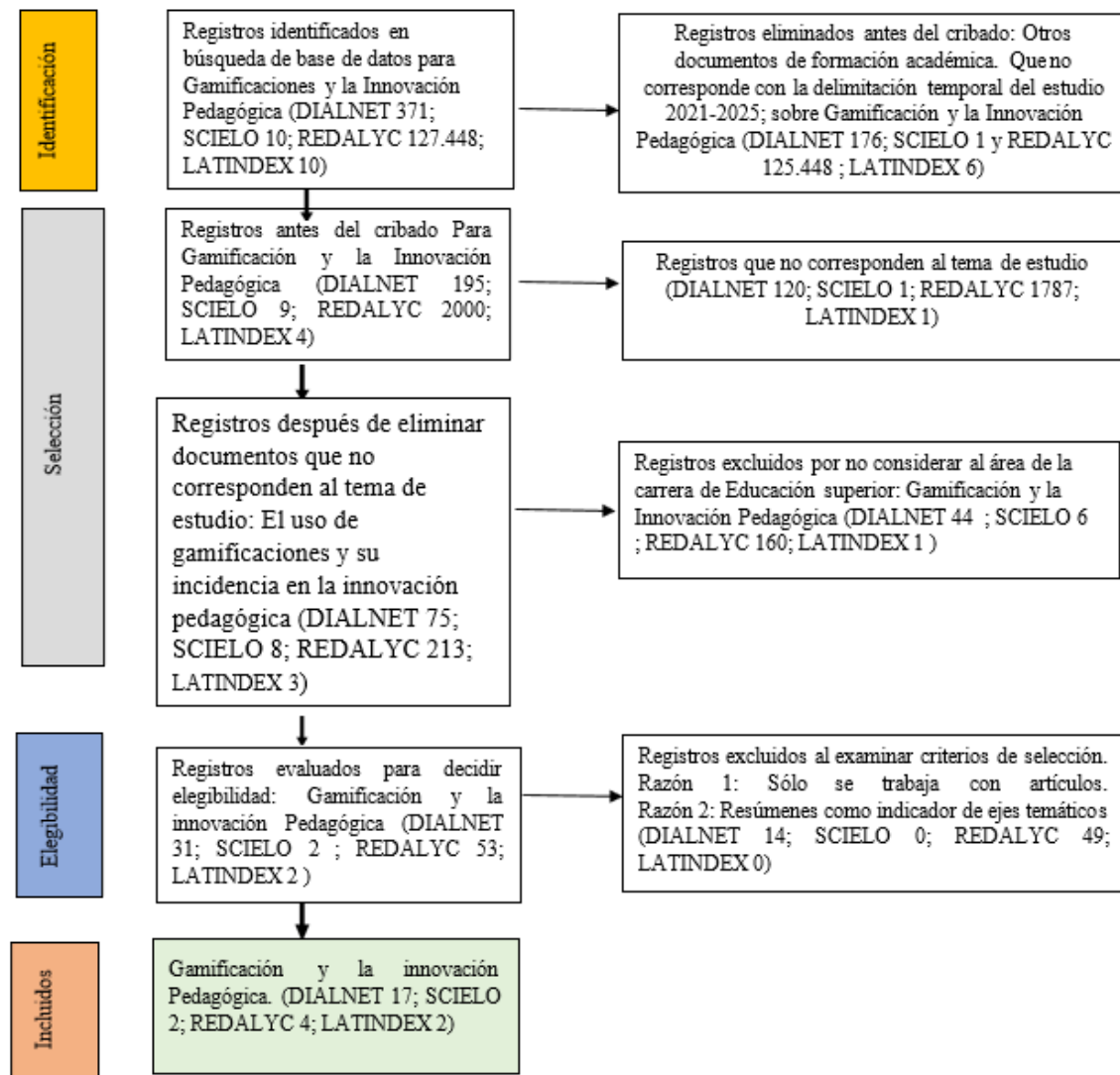
Los docentes necesitan desarrollar competencias pedagógicas y tecnológicas en beneficio de implementar nuevas metodologías; mientras que los directivos deben asumir un liderazgo transformador que facilite estos procesos (Calero Borja et al., 2025). Por consiguiente, las innovaciones emergen de la necesidad de cambio que identifica el maestro en su quehacer pedagógico (Parra Bernal et al., 2021). Por consiguiente, el docente debe ser capaz de desarrollar metodologías dinamizadora y cooperativas, que se centren en el “aprender haciendo”, como método infalible hacia la mejora del rendimiento, aplicabilidad y motivación del aprendizaje (Martín-Párraga et al., 2021).

Por consiguiente (García et al., 2022) resalta que, el desarrollo de competencias digitales docente (CDD), adquiere su significado que se visualiza en todas las dimensiones inherentes a la tarea docente, donde tendrán que desarrollar habilidades que relacionen y vinculen con su área de trabajo (p.176),

## **METODOLOGÍA**

El estudio hace uso de la herramienta “Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses – PRISMA”, para recopilar información, a través de documentos científicos que se relacionan con las variables de investigación: Gamificación (variable independiente) e Innovación pedagógica (Variable Dependiente). Además, los documentos corresponden a artículos científicos, cuya delimitación temporal está entre el periodo 2021 a 2025. A continuación, se expone el diagrama PRISMA del estudio.

**Figura 1.** Diagrama de flujo de PRISMA



Elaborado por autores.

### Fuentes de Información

Las fuentes utilizadas para recopilar información corresponden al idioma español, de artículos científicos pertenecientes a la base de datos de DIALNET, SCIELO, REDALYC, LATINDEX; lo que garantiza la veracidad y calidad de los documentos seleccionados, considerando que son

artículos que pasaron revisiones por pares ciegos para asegurar su confiabilidad y calidad. La búsqueda correspondió a un intervalo de fuentes, descrito a continuación:

- Para REDALYC se recopilaron 127.448 que correspondían a ambas variables Gamificación (Variable Independiente) y la innovación pedagógica (variable dependiente); posteriormente se eliminaron documentos que no correspondían a la delimitación temporal, en total fueron 125.448 documentos que se restaron.
- Para DIALNET se recopilaron 371 que correspondían a ambas variables de estudio, con su relación causa y efecto; posteriormente se eliminaron documentos que no correspondían a la delimitación temporal, en total fueron 176 documentos que se restaron.
- En el caso de SCIELO, al efectuar la búsqueda de ambas variables, con su respectiva relación, se llegó a obtener un total de 10 documentos; posteriormente se eliminaron documentos que no correspondían a la delimitación temporal, en total se restó 1 artículo.
- En el caso de LATINDEX, al efectuar la búsqueda de ambas variables se obtuvieron 10 artículos; posteriormente se eliminó 6 artículos por delimitación temporal,

### **Criterios de elegibilidad**

En la revisión, se trabajó con criterios tales como:

- Hacer uso de las siguientes bases de datos de impacto en el mundo científico: DIALNET, SCIELO, REDALYC y LATINDEX.

- Los documentos corresponden a artículos científicos que han estudiado la relación de las variables: gamificación (variable independiente) e innovación pedagógica (variable dependiente).
- Analizar que los artículos correspondan al campo y área de estudio denominado “educación superior”.
- Se considera que los problemas están dentro del área “innovación pedagógica”.
- La restricción correspondió a que la innovación pedagógica fuese problemática en las universidades latinoamericanas.
- Se considera duplicidad de registros, resúmenes, periodo (año de publicación), como sujetos de estudio los estudiantes universitarios.

### **Proceso de selección**

En la etapa de identificación, quedaron los siguientes artículos, identificados en búsqueda de base de datos para Gamificaciones y la Innovación Pedagógica: DIALNET 371; SCIELO 10; REDALYC 127.448. A continuación, se utilizó el filtro de delimitación temporal del estudio 2021- 2025, lo que llevó a eliminar documentos: DIALNET 176, SCIELO 1 y REDALYC 125.448, LATINDEX 6; por lo tanto, quedaron en el proceso de selección los siguientes artículos: DIALNET 195, SCIELO 9, REDALYC 2000 y LATINDEX 4.

Posterior a lo descrito, en el proceso de selección, se consideró la importancia de los sujetos en estudio; es decir, la problemática recae sobre los estudiantes universitarios de Latinoamérica; por ende, se procedió a eliminar la siguiente cantidad de artículos: DIALNET 120, SCIELO 1, REDALYC 1787, LATINDEX 1. Esta depuración dejó: DIALNET 75, SCIELO 8 y REDALYC 21, LATINDEX 3. Registros excluidos por no considerar al área de la carrera de Educación superior: DIALNET 44, SCIELO 1 y REDALYC 160, LATINDEX 1.

Por consiguiente, se procedió a analizar los artículos elegibles, DIALNET 31; SCIELO 2 ; REDALYC 53; LATINDEX 2, los siguientes criterios: artículos científicos, y resúmenes como indicadores de ejes temáticos y se procedió a excluir los siguientes artículos: DIALNET 14; SCIELO 0; REDALYC 49; LATINDEX 0).

Todo el proceso, permitió identificar a aquellos artículos científicos que serían incluidos en el estudio, de acuerdo al aporte que estarían generando; a continuación, se describe por base de datos: DIALNET 17; SCIELO 2; REDALYC 4; LATINDEX 2; es decir, las fuentes de información serán de 25 artículos.

Se consideraron artículos de calidad porque pertenecen a bases de datos correspondientes a revistas que hacen uso de pares ciegos, para mantener prestigio en cuanto a sus publicaciones.

Los artículos que se han seleccionado (25 en total), DIALNET 17, SCIELO 2, REDALYC 4 y LATINDEX 2, reportan positivamente para responder a la interrogante del estudio: ¿En qué medida la gamificación incide como un motor en el fortalecimiento de la innovación pedagógica en la educación superior, en América Latina, 2021-2025?, Y al objetivo analizar la incidencia de la gamificación como un motor en la innovación pedagógica en la educación superior en América Latina, 2021-2025.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los resultados de las bases de datos, de acuerdo con la metodología PRISMA, se presenta en la siguiente tabla:

**Tabla 1.** Resumen de artículos empleados en el estudio, según herramienta PRISMA

Autor/año/Base de datos	Título	Muestra	Resultados Relevantes
Aguayo Litardo Josselin Paola, Paredes Rodríguez Marcia Susana, Paredes Rodríguez Daysi Janeth. Año: 2023 DIALNET DOI: <a href="https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5256">https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5256</a>	Innovación educativa: identificación de aspectos relevantes en los últimos años.	Revisión literaria de tipo descriptiva, Método PRISMA.	La innovación pedagógica genera satisfacción en los docentes y estudiantes. Mejora la imagen de las instituciones de Educación Superior.
Alban Alcívar Johnny Alfredo, Oña Chicaiza Ángel Marcelo, Manobanda Manobanda Eliza Moraima Cocha Telenchana DIALNET Año: 2024 DOI: <a href="https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)778-805">https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)778-805</a>	El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación.	Revisión bibliográfica año 2021-2024	Capacitar a los docentes en el uso eficaz de estas herramientas lúdicas en el aula, asegurando que se integren de manera coherente en el currículo
Calero Borja Liliana Maricela, Ugsha Iza Vilma Alexandra, Agualongo Chela Rosa Magdalena, Vera Pucha Yanny Silvana Año: 2025 LATINDEX – GOOGLE SCHOLAR DOI: <a href="https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.954">https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.954</a>	Innovación educativa: Actitudes capacidades de los docentes directivos.	Enfoque cuantitativo y 167 docentes.	Los docentes emplean las TIC para la preparación de recursos multimedia y actividades. Dominio tecnológico y pedagógico del docente. Docente innovador.

<p>Parra Bernal Lina, Rengifo Rodríguez Karen. Año 2021. REDALYC DOI:<a href="https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012">https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012</a></p>	<p>Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC.</p>	<p>Muestreo no aleatorio por conveniencia y consta de tres profesores. Enfoque Cualitativo.</p>	<p>Los profesores colombianos desarrollan prácticas pedagógicas innovadoras, de tipo incremental, mediadas con TIC. Apoyadas en el blended learning.</p>
<p>Parra Bernal Lina Rosa, Menjura Escobar María Inés Pulgarín Puerta, Luz Estela Gutiérrez Mónica María Año:2021 REDALYC DOI:<a href="https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5">https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5</a></p>	<p>Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación</p>	<p>Revisión documental</p>	<p>Claro interés de los maestros por generar ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, además de nuevas experiencias pedagógicas y didácticas.</p>
<p>Poveda Pineda Derly Francedy, Limas Suarez Sonia Janneth, Cifuentes Medina José Eriberto Año:2023 SCIELO DOI:<a href="https://10.5294/edu.2023.26.1.2">https://10.5294/edu.2023.26.1.2</a></p>	<p>La gamificación como estrategia de aprendizaje en la Educación superior.</p>	<p>290 estudiantes, Licenciatura en Educación Básica, de la UPTC en Tunja Colombia.</p>	<p>La gamificación, como estrategia innovadora para la formación de licenciados, permite el desarrollo de competencias cognitivas y metacognitivas.</p>

<p>Muñoz Morán Diana Marjorie  Año: 2023 READELYC  <a href="https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778121003">https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778121003</a></p>	<p>La gamificación: ¿Recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios?</p>	<p>Estudiantes de la Universidad de Guayaquil, muestra de 165 estudiantes de 19 a 35 años.</p>	<p>Los recursos didácticos más utilizados por los docentes en las aulas son Quizziz y Kahoot.</p>
<p>Vera Sagredo Angélica Jeannette, Contenla Nuñez Jaime Aroldo, Jara Coatt Pilar Andrea  Año: 2024 DIALNET  doi:<a href="https://doi.org/10.19053/uptc.20278306.v14.n1.2024.17539">https://doi.org/10.19053/uptc.20278306.v14.n1.2024.17539</a></p>	<p>Percepción de los docentes chilenos de establecimientos Técnicos Profesionales sobre emprendimiento, innovación y gamificación.</p>	<p>Enfoque cuantitativo, muestreo por conveniencia que considero 106 profesores.</p>	<p>El desarrollo de la innovación académica en la práctica docente contribuye al logro de los aprendizajes de los estudiantes (M=4,79; De = .451). Sin embargo, se sienten menos seguros respecto a ser líderes en innovación pedagógica (M=3,74; DE 0.911).</p>

<p>Ramos Sigcha Carlos Daniel  Año: 2024  DIALNET  DOI:<a href="https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.099">https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.099</a></p>	<p>La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje de la biología</p>	<p>Muestra 16 estudiantes , enf oque cualitativo y cuantitativo , experiment al de tipo inductivo, en cin co momentos o etapas.</p>	<p>Las actividades registran diferencias significativas según P. tstudent (P&lt;0,01), y determina que la gamificación incide sobre el modelo de enseñanza convirtiéndose en un proceso más divertido e interesante.</p>
<p>Pomol Gómez Marco Antonio  Año 2025  DIALNET  DOI:<a href="https://doi.org/10.63415/saga.v2i3.199">https://doi.org/10.63415/saga.v2i3.199</a></p>	<p>Gamificación y pensamiento Crítico: Una nueva ruta para la Enseñanza Media Superior</p>	<p>La muestra fue de 120 estudiantes y 15 docentes</p>	<p>Aumento en la participación y cooperación entre estudiantes; mejores resultados en ejercicios que requerían análisis, argumentación y toma de decisiones.</p>
<p>Culcay Delgado Joshua Israel, Soasty Vera Mildred Rebeka  Año: 2025  DIALNET  DOI:<a href="https://doi.org/10.6018/edumed.678001">https://doi.org/10.6018/edumed.678001</a></p>	<p>Entre la innovación y la incertidumbre: desafíos y perspectivas de la gamificación para el profesorado de medicina.</p>	<p>Bibliográfica Documental</p>	<p>Los principales retos que enfrentan los docentes universitarios es lograr que los estudiantes se mantengan motivados, concentrados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.</p>

<p>López Chamorro Giovanni Fernando, Naranjo Yopez Martha Beatriz, Vera Zambrano Maira Divina, Naranjo Yépez Zonia Marlene. Año: 2025 DIALNET <a href="http://revistaimaginario-social.com/index.php/es/index">http://revistaimaginario-social.com/index.php/es/index</a></p>	<p>Gamificación en la educación: avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar.</p>	<p>Muestra documental, 20 artículos publicados desde 2014 y 2024</p>	<p>Incremento de compromiso estudiantil, fortalecimiento de habilidades sociales, desarrollo de pensamiento autónomo y mejora de la perseverancia en tareas cognitivas complejas (p.62)</p>
<p>Raposo Rivas Manuela, Cebrian de la Serna Manuel, Velasco Castro Hugo Fabricio Año:2025 DIALNET DOI:<a href="https://doi.org/10.35383/educare.v13i2.138">https://doi.org/10.35383/educare.v13i2.138</a></p>	<p>Desarrollo de competencias evaluativas en docentes de inglés a través de la gamificación</p>	<p>Cuasiexperimental . Participaron 125 docentes de inglés; 56 en el grupo experimental y 69 del grupo de control</p>	<p>La significatividad estadística registrada fue de 0,004, lo que evidencia que las estrategias de gamificación apoyadas en erúbricas, favorecen el desarrollo de la competencia evaluadora.</p>
<p>Felipe Sandoval Torres, Seguel Arriaga Andrés Año:2024 DIALNET DOI:<a href="https://doi.org/10.22458/ie.v27i42.5129">https://doi.org/10.22458/ie.v27i42.5129</a></p>	<p>Análisis de casos y gamificación: implementación de metodologías y estrategias activas para la enseñanza de la innovación.</p>	<p>Metodología de análisis de casos con estrategias de gamificación, participaron 32 estudiantes.</p>	<p>El resultado obtenido para la gamificación, es del 75% del total de estudiantes que obtuvieron las tres insignias. Y se determina que la estrategia propende al desarrollo de desempeños teórico- prácticos.</p>

Autor/año/Base de datos	Titulo	Muestra	Resultados Relevantes
Ojeda Lara Oscar Gilberto, Zaldivar Acosta Marisa del Socorro Año: 2023 DIALNET DOI: <a href="https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332">https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332</a>	Gamificación como metodología innovadora para estudiantes de Educación Superior,	Método inductivo, con enfoque cualitativo, tipo interpretativo, diseño narrativo de tópicos.	Incorporación de la gamificación con otras metodologías activas. Que se propicie el uso de las TIC y la elaboración de materiales didácticos en ambientes diversos de aprendizajes.
García Correa Melody Morales González María Julia Gisbert Cervera Mercé Año:2022 DIALNET DOI: <a href="https://doi.org/10.6018/riite.543011">https://doi.org/10.6018/riite.543011</a>	El desarrollo de la competencia digital docente en Educación Superior. Una revisión sistemática de la literatura.	Revisión sistemática n=47	El uso de tecnologías estimula procesos colaborativos y provocan cambios pedagógicos,
Solís Castillo Julio Cesar, Marquina Lujan Román Jesús Año: 2022 DIALNET DOI: <a href="https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.71.5">https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.71.5</a>	Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior.	Enfoque cualitativo, 22 estudiantes de administración, edad entre 18 a 20 años,, de una Universidad privada de Lima.	El curso se vuelve más motivador y además competitivo entre compañeros. genera un vínculo de amistad, solidaridad, fortalece los valores.
Martin Párraga Lorena, Palacios Rodríguez Antonio, Gallegos Pérez Oscar Manuel. SCIELO DOI: <a href="https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03">https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03</a> Año: 2021	¿Jugamos o gamificamos? Diseño y evaluación de experiencia formativa para la mejora de las competencias	114 docentes de la UTPL, en Ecuador.	Los y las docentes perciben la incorporación de la metodología gamificadora, como una estrategia adecuada, destacando el uso

	digitales del profesorado		en el aula, la aceptación de su integración, la transformación del interés por el aprendizaje. Y mostrar una actitud positiva.
Rezabala Zambrano Madeline Michelle, Chica Chica Leonardo Fabricio, Caballero Chávez Erick Andrés. DIALNET Año:2024 DOI: <a href="https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1082">https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1082</a>	Estrategia de gamificación que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior en línea.	Muestra 170 estudiantes y 8 docentes de nivelación de la Universidad Técnica de Manabí.	La integración de estrategias gamificadas en entornos de aprendizaje en línea ha surgido como una metodología innovadora para mejorar la motivación, la participación y la experiencia del aprendizaje del estudiante.
Rosado Rosado María Pamela, Quiroz Vera Lenys Genyt,, Andrade Parraga María Eugenia, Yumisaca Sagñay Luis Humberto DIALNET - Google Academico Año:2024 DOI: <a href="http://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1199">http://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1199</a>	Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés en el aprendizaje	Revisión bibliográfica, base de datos 564 documentos.	Las Tics de gamificación, es una estrategia efectiva para desarrollar habilidades cognitivas y sociales; como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones.

<p>Villamar Gavilanes Ana María, Sánchez Casanova Ricardo  Año:2024  DIALNET  DOI:<a href="https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E.001">https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E.001</a></p>	<p>Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza</p>	<p>Revisión Bibliográfica</p>	<p>La gamificación se enmarca en la teoría de autodeterminación y la teoría del flujo.</p>
<p>Loja Loja Carolina Mercedes, Quito Suco Luis Miguel  Año: 2021  DIALNET  DOI:<a href="https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.25422987.2021.6.20.16.296-310">https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.25422987.2021.6.20.16.296-310</a></p>	<p>El rol del docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa</p>	<p>Revisión Bibliográfica</p>	<p>Transformar los sistemas educativos y pasar a una pedagogía crítica e innovadora, se resalta el rol del docente, quien debe proponer acciones y estrategias relevantes</p>
<p>Zambrano Sarzosa Sandra Marizol, Solano Toaza Hilman Griselda  Año: 2025  LATINTEX  DOI:<a href="https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620">https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620</a></p>	<p>Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo.</p>	<p>Enfoque cuantitativo, 35 participantes, muestreo probabilístico.</p>	<p>Relación significativa entre la gamificación con herramientas digitales y el incremento en la motivación y el aprendizaje.</p>
<p>Villatoro Moral Sofía, Moreno Tallón Francisca  Año:2025  READELYC  DOI: <a href="https://doi.org/10.32719/26312816.2025.513.2">https://doi.org/10.32719/26312816.2025.513.2</a></p>	<p>Avances Tecnológicos y transformación educativa: Hacia una enseñanza inclusiva</p>	<p>Análisis teórico de los enfoques educativos recientes.</p>	<p>Creación de redes de aprendizaje colaborativo. Desarrolla habilidades críticas, creativas y colaborativas, en un mundo digitalizado</p>

De Sousa Mendes Diego, De Lima Marcio Roberto Reis de Freitas Tamara Aparecida DIALNET Año: 2022 <a href="https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01">https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01</a>	Gamificación, "No tengo idea de lo que es": un estudio en la formación Inicial del Profesorado de Educación Física	Investigación n 24 profesores	Los resultados demuestran la importancia de la formación en gamificación en la formación docente,
--	---	--	---

Elaborado por autores

La gamificación promueve la enseñanza, genera motivación en estudiantes y vuelve las clases más activas; especialmente porque llama la atención de los estudiantes, evitando la monotonía en la enseñanza-aprendizaje, demostrando que la innovación debe ajustarse a los nuevos parámetros tecnológicos del siglo XXI. Autores como Poveda, (2023) consideran a la gamificación como estrategia en la formación de nuevos profesionales, demostrando así que la gamificación lleva a fortalecer la educación del nuevo siglo.

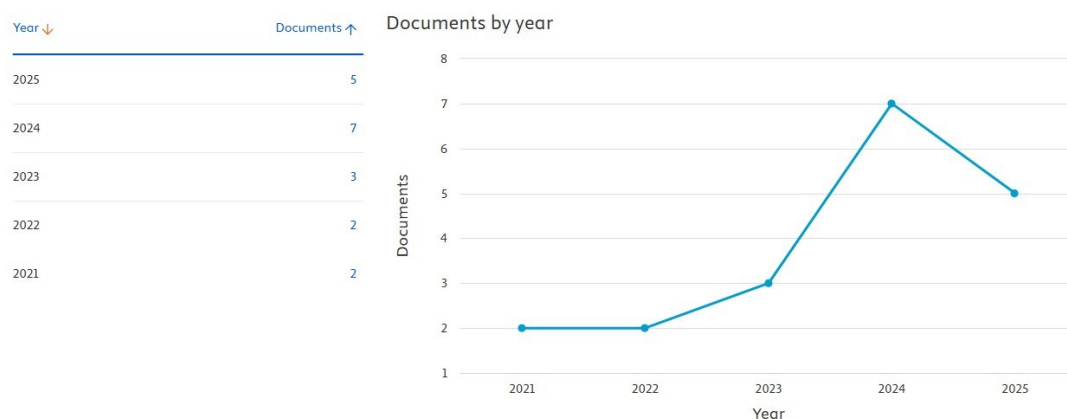
Actualmente las herramientas denominadas TIC son las más empleadas en la educación superior, llevando a grandes inversiones en cuanto al andamiaje de la tecnología educativa, la misma que permite formar profesionales competentes y que puedan adaptarse a un mundo dominado por la tecnología. Lo expuesto acoge los postulados de Parra (2021) quien indica que el uso de las TIC genera experiencias pedagógicas y de aprendizaje novedosas y motivantes.

La educación del siglo XXI en países como Ecuador, enfrenta una limitante, esta se relaciona con la inversión monetaria en tecnología educativa, la misma que exige a las universidades y al estado, grandes sumas de dinero para poder incluir herramientas, equipos y sumado a ello,

capacitar a sus docentes. Para Raposo (2025) la gamificación debe estar apoyada en rúbricas, como elemento fundamental para óptimos resultados; sin embargo, a esta postura se debe adicionar la necesidad de que los docentes dominen la tecnología educativa, no sólo el hecho de realizar rúbricas de evaluación.

Los temas de gamificación en la educación superior son de gran relevancia, así lo demuestra la siguiente bibliometría:

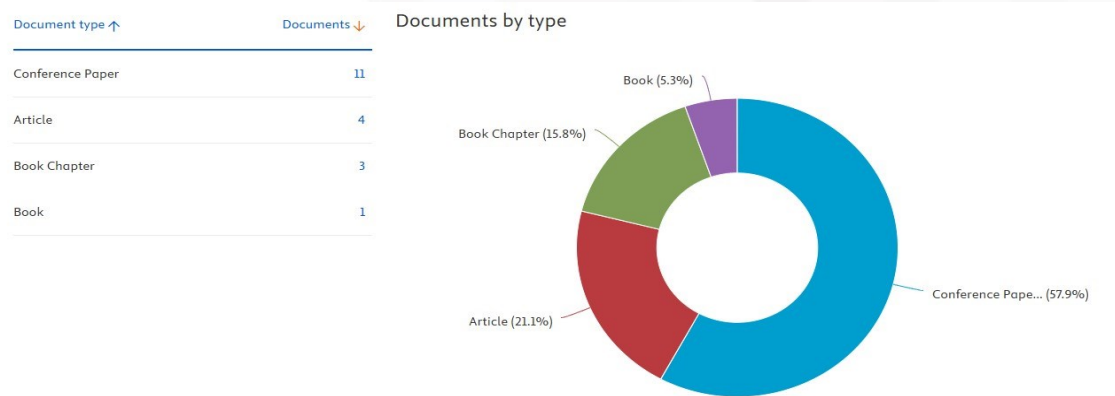
**Figura 1.-** Métricas Scopus sobre gamificación e innovación pedagógica



**Fuente:** Scopus ([www-scopus-com.proxy.unemi.edu.ec](http://www-scopus-com.proxy.unemi.edu.ec))

La figura 1 demuestra que los temas de gamificación e innovación educativa son de importancia en la investigación, especialmente en los años 2024 y 2025.

**Figura 2.- Métricas Scopus sobre gamificación e innovación pedagógica: tipo de publicaciones**



**Fuente:** Scopus ([www-scopus-com.proxy.unemi.edu.ec](http://www-scopus-com.proxy.unemi.edu.ec))

La figura 2, demuestra que las publicaciones con mayor peso son los artículos científicos en relación a temas de gamificación e innovación pedagógica.

## CONCLUSIONES

El sistema de Educación Superior, experimenta cambios de innovación pedagógica gracias a los avances tecnológicos TICS, y nuevas herramientas que facilitan la enseñanza y retroalimentación a los estudiantes. Por consiguiente, en el estudio realizado se consideró la gamificación como motor en la innovación pedagógica en la educación superior y de acuerdo a resultados obtenidos y analizados se plantea que es necesario fortalecer e impulsar su uso y de esta manera lograr mejores resultados académicos.

Se evidencio un crecimiento sostenido en estudios de carácter científico sobre gamificación en educación superior en América Latina durante el periodo 2021 al 2025 lo cual refleja un creciente interés académico por esta estrategia como impulsora de la innovación pedagógica.

El análisis bibliométrico reveló un impacto científico aceptable en términos de investigación, colaboración académica, análisis de estudio de casos, con enfoques cuantitativos, cualitativos, evidenciando que la gamificación se consolida como una estrategia innovadora

multidimensional en el ámbito educativo; por lo tanto, se concluye que la gamificación aporta a la motivación estudiantil, promueve el desarrollo de competencias profesionales, mejora el pensamiento crítico e impulsa la toma de decisiones.

De acuerdo con la investigación realizada se evidenció que la gamificación promueve un cambio en la docencia, y directivos, ya que la innovación pedagógica demanda de compromiso y preparación continua en el desarrollo de las competencias digitales docente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguayo Litardo, J. P., Paredes Rodríguez, M. S., & Paredes Rodríguez, D. J. (2023). Innovación educativa: identificación de aspectos relevantes en los últimos años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 10805–10817.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5256](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5256)

Albán Alcívar, J. A., Oña Chicaiza, Á. M., Manobanda Manobanda, E. M., & Cocha Telenchana, M. G. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol.*, 3(6), 778–805.

[https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)778-805)

Calero Borja, L. M., Ugsha Iza, V. A., Agualongo Chela, R. M., & Vera Pucha, Y. S. (2025). Innovación Educativa: Actitudes y Capacidades de los Docentes y Directivos. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 1845–1863.

<https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.954>

Culcay Delgado, J. I., & Soasty Vera, M. R. (2025). Entre la Innovación y la Incertidumbre: desafíos y perspectivas de la gamificación para el profesorado de medicina. *Revista Española de Educación Médica*, 6(4). <https://doi.org/10.6018/edumed.678001>

- García Correa, M., Morales González, M. J., & Gisbert Cervera, M. (2022). El desarrollo de la Competencia Digital Docente en Educación Superior. Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 173–199. <https://doi.org/10.6018/riite.543011>
- Latorre Méndez, D. A., & Marín Juanías, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6, 158–174. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/76/148>
- Loja Loja, C. M., & Quito Suco, L. M. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. *Revista Scientific*, 6(20), 296–310. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.16.296-310>
- López-López, E., Tobón, S., & Juárez-Hernández, L. G. (2019). Scale to evaluate scientific articles in social and human sciences- SSAHS. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educacion*, 17(4), 111–125. <https://doi.org/10.15366/REICE2019.17.4.006>
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, Ó. M. (2021). ¿Jugamos o gamificamos? Diseño y evaluación de experiencia formativa para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad*, 17(1), 36–49. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- Mendes, D. de S., Lima, M. R. de, & Freitas, T. A. R. de. (2021). Gamificación, “no tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad*, 17(1), 12–23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Muñoz Morán, D. M. (2023). LA GAMIFICACIÓN ¿RECURSO PEDAGÓGICO PARA ELEVAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS? *Revista*

Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 6, 13–17.

<https://www.readelyc.org/articulo.oa?id=721778121003>

Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. del S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 5–11.

<https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>

Parra Bernal, L. R., Menjura Escobar, M. I., Pulgarín Puerta, L. E., & Gutiérrez, M. M. (2021).

Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación.

*Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 70–94.

<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5>

Parra Bernal, L., & Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas Pedagógicas Innovadoras Mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 1–20. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>

Gómez, M. A. (2025). Artículo de Investigación Gamificación y Pensamiento Crítico: Una

Nueva Ruta para la Enseñanza Media Superior Gamification and Critical Thinking: A

New Path for Upper Secondary Education. *Núm*, 2, 321–325.

<https://doi.org/10.63415/saga.v2i3.199>

Poveda Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Cifuentes-Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*,

26(1), 1–18. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>

Ramos Sigcha, C. D. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de la biología Gamification as a teaching strategy to strengthen the teaching-learning of biology. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4, 1–10.

<https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.099>

Raposo Rivas, M., Cebrían de la Serna, M., & Velasco Castro, H. F. (2025). EDUCARE COMUNICARE ET REVISTA CIENTÍFICA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES. Revista Científica de La Facultad de Humanidades, 13, 52–63.

<https://doi.org/10.35383/educare.v13i2.1381>

Rezabala Zambrano, M. M., Chica Chica, L. F., & Caballero Chávez, E. A. (2024). Estrategia de gamificación que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior en línea Gamification strategy that favors the teaching-learning process of online higher education. In Julio-Diciembre (Vol. 25, Number 2).

<https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis>

Rosado Rosado, M. P., Quiroz Vera, L. G., Andrade Párraga, M. E., & Yumisaca Sagñay, L. H. (2024). Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Religación, 9(40), e2401199.

<https://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1199>

Sandoval Torres, F., & Seguel-Arriagada, A. (2025). Análisis de casos y gamificación: implementación de metodologías y estrategias activas para la enseñanza de la innovación. Innovaciones Educativas, 27(42), 277–298.

<https://doi.org/10.22458/ie.v27i42.5129>

Solís-Castillo, J. C., & Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. Revista ConCiencia EPG, 7(1), 66–83.

<https://doi.org/10.32654/concienciaepg.7-1.5>

Vera-Sagredo, A. J., Constenla-Núñez, J. A., & Jara-Coatt, P. A. (2024). Percepción de los docentes chilenos de establecimientos Técnicos Profesionales sobre emprendimiento,

- innovación y gamificación. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 14(1), 125–140. <https://doi.org/10.19053/uptc.20278306.v14.n1.2024.17539>
- Villamar Gavilanes, A. M., & Sánchez Casanova, R. (2024a). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, 33(65), 166–188. <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>
- Villamar Gavilanes, A. M., & Sánchez Casanova, R. (2024b). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, 33(65), 166–188. <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>
- Villatoro Moral, S., & Moreno-Tallón, F. (2025). Avances tecnológicos y transformación educativa: Hacia una enseñanza inclusiva. *Revista Andina de Educación*, 8(1), 5132. <https://doi.org/10.32719/26312816.2025.5132>
- Zambrano Sarzosa, S. M., & Solano Toaza, H. G. (2025). Artículo de investigación Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo Gamification with digital tools to enhance learning and motivation in the educational environment. *Revista social Frontera*, 1–17. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)e620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)e620)

# CERTIFICADO

## de aprobación para publicación

Por el presente se certifica que el artículo titulado:

Revisión Bibliométrica de la gamificación: Motor de Innovación Pedagógica en la Educación Superior en América Latina 2021-2025.

Del/los autor/res:

Junior Abrahán Bravo Esmeraldas  
Beatriz Annabell Loor Avila

Ha sido arbitrado por pares académicos mediante el sistema doble ciego y aprobado para su publicación.

El artículo será publicado en la edición enero-abril, 2026, Volumen 7, Número 1.

Verificable en nuestra plataforma: <https://revistaveritas.org/>

30/03/2026

Fecha

ISSN online: 2965-6052

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

