



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DESARROLLO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

TEMA:

**GAMIFICACIÓN, DESAFÍOS Y TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR: REVISIÓN SISTEMÁTICA**

AUTOR:

KARLA GRACIELA MUÑOZ PINELA

TUTOR:

BEATRIZ ANNABELL LOOR AVILA

Milagro, 2026

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Karla Graciela Muñoz Pinela** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en Educación Superior**, como aporte a la Línea de **Investigación Educación, Cultura, Tecnología En Innovación Para La Sociedad- Posgrados** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, lunes 14 septiembre 2026



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**KARLA GRACIELA
MUÑOZ PINELA**

Karla Graciela Muñoz Pinela

0942385162

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, **Beatriz Annabell Loor Avila** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Karla Graciela Muñoz Pinela**, cuyo tema es **Gamificación, Desafíos Y Tendencias En La Educación Superior: Revisión Sistemática**, que aporta a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología En Innovación Para La Sociedad- Posgrados, previo a la obtención del Grado **Magíster en Educación Superior**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**BEATRIZ ANNABELL
LOOR AVILA**

Beatriz Annabell Loor Avila

FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los catorce días del mes de septiembre del año dos mil veintiseis., siendo las 08:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, ECON. MUÑOZ PINELA KARLA GRACIELA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN, DESAFÍOS Y TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: REVISIÓN SISTEMÁTICA**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: SANCHEZ VILLACIS MARIA MERCEDES, Presidente(a), Msc MONTERO REYES YILENA en calidad de Vocal; y, Mgtr. DELGADO SANTILLAN DAVID ANTONIO que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	57.00
DEFENSA ORAL	40.00
PROMEDIO	97.00
EQUIVALENTE	EXCELENTE

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 09:30 horas.



Validar digitalmente en FirmadOT.
Firmado electrónicamente por:
MARIA MERCEDES
SANCHEZ VILLACIS

SANCHEZ VILLACIS MARIA MERCEDES
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Validar digitalmente en FirmadOT.
Firmado electrónicamente por:
YILENA MONTERO
REYES

MSC MONTERO REYES YILENA
VOCAL



Validar digitalmente en FirmadOT.
Firmado electrónicamente por:
DAVID ANTONIO
DELGADO SANTILLAN

MGTR. DELGADO SANTILLAN DAVID ANTONIO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Validar digitalmente en FirmadOT.
Firmado electrónicamente por:
KARLA GRACIELA
MUÑOZ PINELA

MUÑOZ PINELA KARLA GRACIELA
MAESTRANTE

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a DIOS por darme las fuerzas y sabiduría necesarias para poder seguir adelante, En segundo lugar, a mis padres y mi pareja por ser mi apoyo incondicional.

Karla Graciela Muñoz Pinela

RESUMEN

El presente trabajo analiza la aplicación, los desafíos y las tendencias de la gamificación en la educación superior, destacando su función dentro de la innovación educativa y la transformación del sistema educativo. Mediante un enfoque descriptivo con enfoque cualitativo, la investigación indaga cómo la integración de elementos de juego (puntos, niveles, narrativas y retos en equipos) potencia el compromiso del alumno, la participación y el desarrollo de competencias clave entre los cuales se pueden mencionar los siguientes; pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autonomía.

Los resultados indican que, si bien la gamificación influye positivamente en el rendimiento académico y la motivación, su eficacia no es automática; depende de una planificación pedagógica estructurada rigurosamente y sobre todo alineada con los objetivos curriculares y el perfil del estudiantado, evitando responder únicamente a incentivos extrínsecos.

Asimismo, se identifican barreras estructurales y metodológicas que dificultan su adopción generalizada, tales como la resistencia al cambio metodológico, la escasa formación docente en competencias digitales, la alta demanda de tiempo para la planificación y las brechas de infraestructura tecnológica. Finalmente se analiza la evidencia existente sobre el cambio significativo en el proceso de aprendizaje utilizando esta técnica con ayuda de los avances tecnológicos, ayudando a docentes y estudiantes a tener una evolución en la enseñanza.

Palabras clave: Educación; Innovación pedagógica; Aprendizaje activo; Formación de docentes; Participación del estudiante.

Abstract

This study analyzes the application, challenges, and trends of gamification in higher education, highlighting its role within educational innovation and the transformation of the educational system. Through a descriptive research approach with a qualitative perspective, the study investigates how the integration of game elements (points, levels, narratives, and teamwork challenges) enhances student engagement, active participation, and the development of key competencies such as critical thinking, problem-solving, and autonomy. The results indicate that while gamification positively influences academic performance and motivation, its effectiveness is not automatic; it relies on rigorous pedagogical planning aligned with curricular goals and student profiles, rather than relying solely on extrinsic incentives. Furthermore, structural and methodological barriers that hinder its widespread adoption are identified, including resistance to methodological change, limited teacher training in digital skills, high time demands for lesson planning, and technological infrastructure gaps. Finally, existing evidence regarding significant learning shifts through this technology-assisted technique is examined, demonstrating how it fosters the evolution of teaching for both educators and students.

Keywords: Education; Educational innovation; Active learning; Teacher education; Student participation.

ÍNDICE

CAPÍTULO I:	1
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVO GENERAL	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial	5
2.ANTECEDENTES.....	5
2.1. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.1 Definición e evolución de la Gamificación en la Educación Superior.....	7
2.1.2. Elementos y tipos de Gamificación (superficial/profunda, mecánicas/dinámicas);	10
2.3.1. Teoría De Autodeterminación	13
2.3.2. Motivación intrínseca y extrínseca	14
2.4 Barreras y desafíos de la gamificación.....	16
2.5 Tendencias en gamificación con IA	16
2.5.1. El rol del docente en el aprendizaje digital.....	18
2.6. Evaluación formativa y sumativa en el proceso de aprendizaje	19
2.7. Modelo De Kai Chou.....	20
CAPÍTULO III: Diseño Metodológico.....	21
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2 La población y la muestra	22
3. 3. Los métodos y las técnicas	22
3.4. Procesamiento y análisis de la información	23
CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultado	26
CAPÍTULO V: Conclusiones, Discusión y Recomendaciones	35
Discusión.....	35
Conclusiones	36

Recomendaciones.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

GAMIFICACIÓN, DESAFÍOS Y TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: REVISIÓN SISTEMÁTICA

CAPÍTULO I:

INTRODUCCIÓN

Este estudio de investigación abarca la importancia sobre los desafíos y tendencias de la gamificación en la educación superior. En tal sentido, juega un papel relevante la innovación educativa, la cual consiste en la implementación de nuevos métodos y técnicas de enseñanza con la única finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje, lo que favorece significativamente al crecimiento de la sociedad. Por otra parte, los docentes se preparan para manejar los retos de las nuevas estrategias metodológicas, para lograr esto, deben estar en constante capacitación con la finalidad de brindar a los alumnos una educación de calidad.

Bajo este contexto, la gamificación educativa, se estructura en una actividad que ayuda a fortalecer el aprendizaje cuyo propósito es que el alumno capte el conocimiento sobre distintos temas y luego los pueda poner en práctica en su vida profesional. No obstante, dicha técnica, tiene un diseño único que influye en las emociones y comportamientos de los estudiantes para incrementar el vínculo, participación y la incentivación de cualquier materia de conocimiento guiando al alumno a la construcción de forma voluntaria de su proceso de aprendizaje (Alarcón Martínez & Tejero Claver, 2025).

(Valenzuela Alfaro, 2021) Afirma que: la gamificación implica en rescatar lo más divertido que caracteriza al mundo del juego dependiendo en que ámbito se le de uso al cual se lo debe a incorporar a escenarios que, en su mayoría, necesitan de una motivación adicional. En relación con esta teoría, es importante analizar esta estrategia pedagógica llamada gamificación porque por medio de ella se puede influir en mejorar el rendimiento del estudiante, además de fortalecer el trabajo en grupo, aprendizaje autónomo y la interacción entre docente-estudiante. En el campo de la educación de nivel superior, las iniciativas todavía se encuentran en proceso de adaptación, sin embargo, el campo polémico de la iniciativa demuestra la inestabilidad del tema, lo que genera incertidumbres sobre su aplicación de manera completa. Hay que considerar desafíos tecnológicos y procedimentales que involucran incluso cambios culturales muchas veces arraigados en raíces profundas, que demandan la revisión de comportamientos y actitudes de todos los actores del proceso (Sánchez Pacheco, 2019).

Según Florez Mujica & de la Vega Aparicio (2025). “Los resultados permitieron evidenciar la incidencia positiva de la gamificación en la participación estudiantil, lo que podrá ser réplica en otras asignaturas y contextos que representan un punto de partida para el diseño metodológico de este tipo de clases ”

Es así que la educación superior se aplica la gamificación para influir en la motivación del estudiante, además de que aporta a una interacción significativa de los estudiantes hacia los docentes, se debe de tener en cuenta que se pueden presentar desafíos, uno de ellos es que los estudiantes se centren más en sus recompensas en vez de su aprendizaje real. Esto no quita que la gamificación sea útil, pero se debe de tener un buen diseño del cómo se la va a aplicar.

Actualmente con el avance significativo de la tecnología al docente se le facilita el realizar contenido de clases con gamificación por medio de IA, claro está que se debe utilizar con mucho cuidado esta herramienta, pues al estudiante también se le es útil utilizar IA, así que se debe de tener muy en cuenta el objetivo central de aprendizaje.

No obstante, la implementación de ambas técnicas enfrenta desafíos que no se pueden pasar por alto, los cuales están relacionados con la capacitación docente, la adaptación a las capacidades de los alumnos y las consideraciones éticas, entre otros. El superar estas barreras es relevante para garantizar una implementación significativa, equitativa y responsable, potenciando así los beneficios de estas herramientas y así lograr resultados eficientes en los escenarios de aprendizaje. Las tendencias que se presentan actualmente en gamificación e IA en educación se caracterizan por querer mejorar la motivación de los estudiantes, personalizar el aprendizaje, y promover la adquisición de habilidades de manera más eficiente que luego les puedan servir en su ámbito laboral. (Ceferina Cabrera & Román Santana, 2025).

Es relevante que se genere motivación en el estudiante, pues mediante esto es más ágil su concentración y desarrollo de aprendizaje, la gamificación es considerada como el motor que incentiva al compromiso del estudiante y que hace más flexibles los contenidos de clase.

En consecuencia, al implementar la gamificación en el aula se revela la efectividad en cómo se despierta el interés y la motivación de los alumnos, teniendo así un aprendizaje profundo y desarrollo de competencias como la autonomía y la creatividad, así también existen retos entre los cuales se describen: abandonar metodologías tradicionales y la carencia de formación especializada para el profesorado pueden mermar los resultados esperados.

Del mismo modo, el enfoque de los estudios revisados en contextos iberoamericanos restringe la aplicabilidad de los hallazgos a otros entornos y, al no segmentar por materias específicas, se dificulta la identificación de prácticas óptimas en cada disciplina (Sepulveda Peñaranda & Hinestroza, La Gamificación en el Aula: Estrategias, Beneficios, Retos e Impacto, 2025).

Crear y diseñar recursos, actividades y materiales gamificados requiere de una gran cantidad de tiempo, lo cual a muchos docentes se les puede ser algo tedioso, otro desafío que se puede presentar es de que el alumno puede centrarse en solo obtener recompensas sin tener en cuenta que su principal objetivo es aprender (Laraña, 2023).

El abordar este tema, genera muchas interrogantes que se van a analizar a lo largo de este trabajo, entre las principales tenemos qué beneficios presenta esta herramienta y qué desafíos ha cruzado al pasar el tiempo, pero se debe de tener claro que entre los puntos más importantes a analizar es el cómo influye la gamificación con la motivación y compromiso de los estudiantes, para ahí demostrar la importancia de esta herramienta pedagógica.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar críticamente la evidencia científica disponible sobre gamificación en educación superior, con el propósito de identificar los principales desafíos pedagógicos, técnicos y actitudinales asociados a su implementación y las tendencias emergentes que orientan su desarrollo, mediante una revisión sistemática de la literatura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Analizar mediante una revisión sistemática la producción científica indexada sobre gamificación en educación superior, considerando criterios de temporalidad, enfoque metodológico, y áreas de conocimiento.
- 2) Analizar los desafíos reportados en la literatura para la implementación de la gamificación en educación superior, categorizarlos en dimensiones pedagógicas, tecnológicas, institucionales y actitudinales.
- 3) Sintetizar las tendencias emergentes en el desarrollo y aplicación de la gamificación en el ámbito universitario, identificando patrones metodológicos, tecnológicos y temáticos que orientan la investigación actual.
- 4) Evaluar la evidencia disponible sobre el impacto de la gamificación en variables clave del proceso educativo superior, tales como: motivación, rendimiento académico, compromiso estudiantil y desarrollo de competencias.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el ámbito educativo el docente y los estudiantes juegan un papel esencial para poder formar un aprendizaje significativo, por ello en el presente trabajo se va a analizar desde ambos puntos los retos que existen al momento de aplicar la herramienta de gamificación, entre los cuales, la resistencia al cambio es un factor que se presenta al implementar dinámicas que chocan con la forma tradicional que tienen los docentes. Por el lado de los estudiantes se debe analizar los recursos tecnológicos que estén a su alcance. La falta de interés en los temas de clases en un número determinado de estudiantes no es novedad, es por ello por lo que el docente debe de realizar una planificación en la que sintetice los temas de clases y las herramientas que va a utilizar para sus estudiantes.

Desde el momento en que los alumnos son evaluados representa sin duda uno de los factores contextuales más influyentes en su motivación en el periodo escolar frente a sus temas de aprendizajes. Sin un cambio en la evaluación no podrá haber una influencia en el proceso de aprendizaje, porque la evaluación condiciona dicho proceso y resulta indispensable que mejore la forma de practicar dicha evaluación educativa, todo esto tendrá que analizar el docente. (Camargo Torres et al., 2023).

Los alumnos responden de manera adecuada cuando perciben un interés notorio en su desarrollo integral, lo que conlleva a la dimensión humana de la docencia como catalizador motivacional., es entonces que este término llamado motivación constituye un desafío prioritario para las instituciones de educación superior (Jara Malpica, 2025).

De acuerdo con la problemática analizada, se presentan las siguientes interrogantes:

¿Mediante la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías activas se fortalecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje?

¿Influye significativamente la gamificación en la motivación y compromiso de los estudiantes?

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.ANTECEDENTES

En base a los estudios analizados sobre la influencia de la gamificación a nivel nacional e internacional en la educación superior, se ha trabajado con esquemas a nivel global. Por consiguiente, se hace necesario, implementar estrategias innovadoras como la gamificación, que ha demostrado ser muy positiva para el incremento del rendimiento académico de los estudiantes, y para el fortalecimiento de un entorno de aprendizaje innovador. Al aplicar un enfoque innovador, el docente no solo facilita el aprendizaje, también fomenta el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Con esta experiencia, el docente a más de aumentar su satisfacción laboral por medio del progreso de los estudiantes y la participación de estos también ha fortalecido la participación con dichos alumnos (Ibarra Quiroz & Cobeña Macías, 2024).

En una mirada global se ha obtenido los siguientes puntos; en Europa, donde los estudios también son más analíticos y personalizados, considerando las características individuales, familiares y culturales y cómo influyen en el aprendizaje. Así, en Alemania, los estudios analizan las aplicaciones educativas para implementar habilidades literarias, contextualizándolas en el entorno familiar, lo que implica un enfoque contextual y respaldado en las necesidades individuales. Por otro lado, tenemos a Suecia, donde se centran por la alfabetización digital y la comprensión crítica de la inteligencia artificial la cual ha tenido tendencia en estos últimos años, además, se realizan esfuerzos para desarrollar habilidades que favorezcan tanto el avance tecnológico como la formación de individuos críticos y razonables (Buendía Cueva et al., 2025).

Sin embargo, tenemos a España en donde la gamificación, el aprendizaje basado en juegos y el aprendizaje lúdico son técnicas adoptadas por maestros, con la finalidad de que los beneficios sean a favor del aprendizaje de los estudiantes, por ende, estas herramientas forman parte del grupo metodológico de los profesionales en la educación, teniendo en cuenta que recalcan la necesidad de su inclusión en leyes y normas, así como una mayor aceptación dentro de las instituciones educativas de dicho país (Boillos García, 2024).

En Croacia, se presentó una experiencia aplicando la gamificación en la educación para mejorar la participación de los estudiantes universitarios, aprovechando que los estudiantes de esta era son los denominados millennials, quienes están familiarizados con el uso de las tecnologías de la información y gustan de la misma, tomándola como parte natural de rutina de estudio, esta

competencia facilita que se aplique la gamificación y hace que la educación sea más eficiente, escalable, accesible e interactiva (Carbajal Destre et al., 2022).

Es así que Asia, particularmente en China, se genera una perspectiva estratégicamente estructurada en torno a los alumnos, lo cual va junto a las prioridades del desarrollo tecnológico nacional. Aquí, el objetivo principal no es únicamente en la promoción de la familiaridad con las tecnologías, como la IA, sino que va más allá y es ahí en donde toman en cuenta garantizar que experiencias sean culturalmente adecuadas. Tal situación implica la intención de relacionar el desarrollo tecnológico con la afiliación nacional, reconociendo el papel de la educación en los ámbitos tanto económicos como políticos (Buendía Cueva et al., 2025).

Bajo este contexto, la revisión comparativa de los sistemas educativos entre Ecuador y Argentina evidencia que la gamificación se posiciona como un recurso pedagógico estratégico capaz de potenciar aprendizajes significativos, fortalecer la motivación, incrementar la participación estudiantil y optimizar el rendimiento académico. A pesar de los avances en la incorporación de metodologías activas en ambos países, persisten desafíos estructurales vinculados a la formación docente, la desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos y la integración efectiva de estrategias innovadoras en los entornos educativos (Sañay Moina et al., 2025).

Las experiencias lúdicas en América Latina y el Perú son prometedoras. Programas académicos o proyectos y programas de investigación, impulsan la ludificación y develan el potencial de esta para la educación del siglo XXI. Finalmente, la ludificación se presenta como una oportunidad, como una herramienta versátil e inacabada, que es capaz de transformar la educación, haciendo de esta más atractiva y efectiva, de la que se pueden aprovechar sus ventajas y prepararse para afrontar sus limitaciones (Paredes Vasquez de Liñan & Obando Peralta, 2024).

A pesar de los beneficios recalcados, la implementación de la gamificación enfrenta diversos desafíos que limitan alcanzar por completo su efectividad en distintos países de América del Sur. En países como Ecuador, Colombia, Perú, Chile y Venezuela, se presentaron situaciones complejas en relación con la infraestructura tecnológica, la falta de acceso a plataformas digitales en algunas áreas rurales, lo que afecta la equidad en el uso de esta técnica y sus distintas herramientas. Además, el nivel bajo de capacitación de los docentes en el uso de estrategias gamificadas y la resistencia institucional son retos frecuentes en varias de las investigaciones analizadas (Amén Carrillo & Hermann Acosta, 2025).

La gamificación sola o agrupada a otras metodologías que ayudan a mejorar el aprendizaje como flipped classroom está siendo tendencia de distintas investigaciones en el marco universitario español, aunque su implantación aún es menor que en otros países por diversos desafíos que se pueden presentar (García et al., 2021).

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1 Definición e evolución de la Gamificación en la Educación Superior

En el presente escrito se analiza cómo influye la gamificación en el proceso de aprendizaje en el ámbito universitario. Es evidente que para poder realizar el correcto proceso de enseñanza se debe de tener una planificación adecuada, actualmente existen muchas herramientas tecnológicas con las cuales los profesores tienen un apoyo con la finalidad de fortalecer el proceso de aprendizaje del estudiante.

El sistema de evaluación de conocimiento influye mucho en los avances de aprendizaje que se hayan obtenido con los estudiantes, por lo cual el docente debe de tener en cuenta que tan motivado está el alumno y el uso adecuado de técnicas que contribuyan un aprendizaje exitoso. Se pueden utilizar estrategias didácticas para poder realizar la enseñanza e impulsar la motivación. Por ello esta investigación aborda lo relacionado a la gamificación. A continuación, se especificarán distintos conceptos de modificación desde el punto de vista de dichos autores:

La gamificación es una técnica que beneficia positivamente en a los distintos ámbitos educativos por las ventajas que presenta como mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación dando así una influencia significativa en el rendimiento académico. En esta revisión podemos observar que la incidencia es significativa en aquellos estudios que investigaban la relación entre ambas variables. El rendimiento académico del estudiante requiere de la inclusión de otros factores como lo son la atención y el compromiso con la tarea, es decir, una actitud positiva hacia la participación del propio estudiante (Prieto Andreu, 2022).

Específicamente se puede definir a la gamificación como una estrategia que ayuda en el proceso de aprendizaje siempre y cuando se tenga en cuenta que no solo es la estrategia que el docente utiliza, ya que el compromiso del estudiante aborda la mayor participación al momento de desenvolverse con lo aprendido.

(Huamaní, 2021) define que la gamificación funciona como una estrategia didáctica muy necesaria para los docentes, y de forma necesaria en la actualidad debido al avance tecnológico,

mediante esta tecnología se da un impulso en la motivación generando así un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea más cómodo, dado como resultado un vínculo con el aprendizaje en el que participe y motive al logro de experiencias positivas que le ayudaran al momento de desenvolverse en el ámbito profesional.

La gamificación se considera actualmente como una estrategia metodológica educativa innovadora en el ámbito educativo, recalcando que es indispensable en el ámbito universitario debido al avance tecnológico, diseñada para influir en la motivación y el compromiso de los alumnos mediante la implementación de dinámicas propias del juego en los contenidos de aprendizaje que tenga preparado el docente junto al tema de interés del grupo de alumnos.

La gamificación funciona como una estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que le sea más atractivo y retador, que genere un compromiso con la actividad planteada en la que participe y le motive al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo (Gaspar Huamaní, 2021).

Luego de haber analizado los conceptos esenciales de la gamificación, se deben de analizar las ventajas que se presentan al trabajar con esta técnica. Es así como podemos analizar las ventajas que se presenta al momento de utilizar la gamificación;

Se puede resaltar que las ventajas del uso de la gamificación en educación y su aplicación en el diseño de actividades hacen referencia en la influencia de la colaboración de los estudiantes en dichos espacios, ya sea virtual o presencial, las emociones influyen como elemento favorecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje (Cuba Rondón & Pérez Mallea, 2021).

El uso de recursos educativos basados en gamificación influye de forma directa en el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de lograr el desarrollo de habilidades por medio de plataformas online, estos recursos podrían ser aplicados en diferentes asignaturas (Acosta Yela et al., 2023).

Para poder realizar un buen uso de esta técnica llamada gamificación es necesario que se realice un estudio a los individuos con los que se va a impartir el tema de clase, para de ahí poder implementar los contenidos de aprendizaje en las herramientas que se hayan elegido correctamente. Con base a lo antes mencionado podemos decir que el adecuado uso de esta herramienta, gamificación, se obtienen beneficios considerables para los estudiantes, como lo son la motivación e interacción en clases, influyendo en el rendimiento académico.

Con la gamificación, es posible centrar el aprendizaje en el alumno brindando facilidades al profesor para efectuar un seguimiento de los estudiantes sobre los temas que se

estén impartiendo, registrando y analizando sus avances, aumentando el grado de motivación e interactividad y al mismo tiempo fomentando la participación de los estudiantes en el aula. Estas nuevas aplicaciones de gamificación vienen en un entorno de trabajo simple, intuitivo y amigable, principalmente para los más jóvenes, es necesario mencionar que actualmente con la ayuda de la tecnología es más rápido la búsqueda de herramientas que ayuden a gamificar el contenido de clases que desea impartir el docente (Heredia Sánchez et al., La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior, 2020).

En tal sentido, se recalca que la gamificación es una estrategia en el cual el docente integra los contenidos y busca herramientas que lo ayuden a evaluar y fortalecer el contenido, para poder lograr esto es necesario que el estudiante se sienta motivado y sobre todo que ponga empeño. Es necesario mencionar que con el pasar de los años, esta técnica ha ido evolucionando al igual de las herramientas que ayudan a que la gamificación sea más fácil de aplicar; por lo cual en el presente trabajo se analizara un punto clave el cual es la resistencia al cambio de dicha técnica, la que por lo general se presenta en el papel del docente.

Cabe recalcar que la gamificación favorece el desarrollo de las competencias intelectuales y la colaboración en los grupos estudiantiles, por lo tanto, no es una estrategia metodológica nueva que ha ido cambiando, pero se aprecia en la actualidad como una acción innovadora de amplio potencial en la educación (Mero Mendoza & Castro Bermúdez, La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica, 2021).

El uso de esta técnica llamada gamificación tuvo un impacto en la pandemia COVID-19 debido a que la educación virtual cobró mucho mayor vigencia que nunca en la historia, ahora después de pandemia los entornos remotos de aprendizaje se ven como una opción viable con grandes ventajas para los estudiantes de distintos grados, se debe tener en cuenta que no son pocos los desafíos que la educación virtual debe superar: Se puede destacar que uno de los principales desafíos en entornos remotos es la falta de interacción cara a cara, en otras palabras la falta de participación de los estudiantes en el aula, que puede llevar a una sensación de aislamiento y desconexión entre alumnos y docentes. La gamificación puede ayudar a superar esta barrera al crear experiencias compartidas y fomentar la interacción social en el espacio virtual (Amat y León et al., 2024).

Otro punto que se debe tener presente que todavía existen resistencias por parte de los centros y de los docentes al momento de implementar esta nueva práctica del cómo organizar los temas a impartir con las herramientas que ayuden a gamificar los contenidos de clases, debido al cambio tan radical de rol que debe asumir el profesorado y las nuevas competencias que debe potenciar para llevar a cabo la nueva práctica docente, teniendo como idea a desarrollar que el

uso de la gamificación dentro de las aulas funciona significativamente como elemento clave del aprendizaje del alumnado, independientemente de la materia que se esté impartiendo (Rodríguez Jiménez, 2019).

Es inevitable que tanto docentes como estudiantes tengan la reacción de la resistencia al cambio con respecto a la técnica de gamificación, sin embargo es indispensable que se adapten a las nuevas herramientas que nos brinda la tecnología para poder sintetizar el contenido de clases y mejorar el proceso de aprendizaje. No obstante, se debe tener en cuenta que el objetivo principal de la gamificación es fomentar el conocimiento, por ende, es necesario que el docente tenga muy en cuenta que se debe tener en cuenta un equilibrio entre retos y conocimiento.

Debe existir un equilibrio entre las habilidades y conocimientos previos del estudiante con relación a los retos que se plantean en la gamificación, de tal manera que los conocimientos no sobrepasen a los retos porque si no se convertiría en una actividad aburrida o, al contrario, que los retos sean superiores a los conocimientos porque generaría angustia en los estudiantes (Mallitasig Sangucho et al., 2020).

2.1.2. Elementos y tipos de Gamificación (superficial/profunda, mecánicas/dinámicas);

Para poder comprender más a fondo como se maneja esta técnica de gamificación se necesita reconocer como está estructurada, e este caso se va a recalcar los elementos y tipos de gamificación que se puede presentar. Entre los tipos de gamificación tenemos la gamificación superficial y la gamificación profunda, a continuación, se detallará un breve concepto de estas: La gamificación superficial se caracteriza por implementar componentes externos como puntos, niveles y medallas, algo que motiva al estudiante, mientras que la gamificación profunda incorpora elementos más allá de los puntos que se consideran significativos para los estudiantes, como avatares personalizados, narrativas, eventos inesperados y actividades alternativas, entre otros (Bueno Baquero et al., 2024).

La gamificación superficial se centra especialmente en mecánicas externas de recompensa, pero la gamificación profunda apuesta por la inmersión del estudiante. Al incluir narrativas y elementos inesperados, logra transformar una simple tarea en una experiencia significativa y dinámica que influye de forma positiva en la motivación del estudiante con la finalidad de un mejor desempeño en su proceso de aprendizaje.

Es así como la gamificación se ha vuelto una técnica de innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual los estudiantes están constantemente explorando, descubriendo y manipulando los dispositivos tecnológicos como una herramienta nueva y limitante en el proceso de aprendizaje. Siempre que se salga de la rutina y se mantenga a los alumnos

involucrados en el aula, se crearán nuevas técnicas y estrategias de aprendizaje como ésta, con la finalidad de beneficiar al estudiante (Villafán Amezcua & Linares, 2023).

La gamificación puede estar estructurada o clasificada de distintas maneras. A continuación, se detallarán los elementos de dicha técnica:

Se identifica que los elementos de la gamificación se clasifican en mecánicas y dinámicas. Las técnicas mecánicas consisten en la forma de recompensar al usuario, en el caso de este trabajo sería al estudiante, en función de los objetivos que se desean alcanzar, mientras que las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del estudiante para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos (Cisneros et al., 2021).

Tabla 1

clasificación de la gamificación

<u>Estrategia o Herramienta</u>	<u>Elementos Clave</u>	<u>Beneficio Pedagógico</u>
Gamificación Estructural	Puntos, niveles, insignias, medallas, tablas de clasificación y recompensas externas.	Incentiva la motivación extrínseca; resulta útil en etapas iniciales para mantener el interés del estudiante.
Gamificación Narrativa	Ficción, historias, personajes, contextos ficticios.	Incentiva una motivación profunda y sostenida; conecta con la dimensión emocional y creativa del estudiante.
Gamificación basada en Retos	Misiones, desafíos, resolución de problemas, y toma de decisiones.	Sitúa al estudiante como protagonista; obliga a diseñar estrategias y fomenta la autorregulación del aprendizaje.
Aprendizaje Basado en Juegos	Uso de juegos existentes o creados y balance entre aprendizaje y juego.	Refuerza temas específicos de forma divertida.

Elaboración propia

La gamificación se puede clasificar según diversos criterios, dependiendo de si se centra en los elementos utilizados, en los objetivos organizacionales o en la duración de la estrategia. En el presente trabajo se detallarán las siguientes:

Tabla 2

Tipos de gamificación

<u>Tipos de Gamificación según su clasificación</u>			
Clasificación por Enfoque de Diseño:	Clasificación según el Objetivo:	Clasificación por Temporalidad o Profundidad:	Clasificación por Contenido o Profundidad:
- Gamificación Estructural - Gamificación Narrativa - Gamificación Basada en Retos	- Interna - Externa - Cambio de Comportamiento	- Superficial - Estructural - Profunda	- de Contenido - o Profunda

Elaboración propia

2.2. Aplicación de la gamificación en la educación superior

La aplicación efectiva de la gamificación exige formación docente especializada y criterios de diseño pedagógico especiales, con la única finalidad de que se analicen correctamente los contenidos de clase, además de tener interacción adecuada entre docente y estudiante para así poder llegar a cumplir los objetivos de aprendizaje.

Para poder realizar el correcto uso de la gamificación en el campo universitario lo primordial es tener una planificación adecuada sobre los contenidos de clases con relación a las herramientas que se utilizaran para gamificar, es evidente que otro aspecto que se debe considerar es realizar el correcto estudio del tipo de estudiantes que se tengan para implementar esta técnica y sobre todo y tener en cuenta los recursos tecnológicos con los que se cuentan.

El simple uso de dinámicas lúdicas sin una planificación adecuada puede dificultar el proceso educativo en el ámbito universitario. Para poder lograr esto, se requiere que las instituciones promuevan espacios de innovación metodológica, respaldada por evidencia y acompañamiento profesional, es decir que también se debe recalcar que la capacitación sobre esta técnica en los docentes es primordial.

Es así como, esta estrategia a la que llamamos gamificación, más allá de su atractivo inicial, puede ser una técnica que beneficia la experiencia educativa si se integra de forma eficaz. Su éxito dependerá de una implementación ética, reflexiva y contextualizada que no reemplace los contenidos, sino que los potencie desde el interés genuino del estudiante por aprender, en este sentido, se puede decir que influye mucho el cómo planificará las herramientas que utiliza el docente para gamificar (López Chamorro et al., 2025).

De esta manera, surge la relevancia de implementar estrategias innovadoras en la educación, como la gamificación en la enseñanza superior, ha demostrado ser muy positiva para el incremento del rendimiento académico de los estudiantes, y para el fortalecimiento de un entorno de aprendizaje innovador. Al aplicar un enfoque innovador, el docente no solo facilita el aprendizaje, también fomenta el desarrollo de habilidades de liderazgo en los estudiantes. Con esta experiencia, el docente a más de aumentar su satisfacción laboral por medio del progreso de los estudiantes y la participación de estos también ha fortalecido la relación con los estudiantes y el desenvolvimiento de ellos (Ibarra Quiroz & Cobeña Macías, 2024).

Lo que se puede recalcar entonces entre los beneficios de la gamificación en la educación superior es lo siguiente: fomenta el aprendizaje influyendo en el mejoramiento del rendimiento académico, mejores resultados de los trabajos en equipo, participación de los estudiantes en el aula ya sea virtual o presencial, retroalimentación en los contenidos de clase, un impulso en la motivación estudiantil por medio de las herramientas adecuadas.

Utilizar la gamificación, resulta importante en diferentes niveles, porque el estudiante aparte de aprender de una forma diferente desarrolla su habilidad social y empática, además que fortalece la relación académica entre docente y estudiantil, todo ello, en dependencia de la planificación previamente desarrollada para el aprendizaje (Franco Segovia, 2023).

2.3.1. Teoría De Autodeterminación

Al momento de implementar esta técnica denominada gamificación, se debe de tener en cuenta distintos factores que pueden perjudicar o ayudar a dicha técnica, en este caso se va a analizar la teoría de la autodeterminación que tiene que ver con la motivación, componente esencial para un mejor resultado al aplicar la gamificación. Se puede definir a la teoría de autodeterminación según algunos autores, “Para fortalecer e incrementar la motivación intrínseca a través de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas entre las cuales podemos mencionar las siguientes: la autonomía, competencia y relación, con el único objetivo de incrementar la intención de participación en los estudiantes” (Salazar Ayala & Gastélum Cuadras, 2020).

De acuerdo con la teoría anterior, está relacionada con la motivación, pues por medio de esta se puede lograr un mejor desempeño personal. El uso de la teoría de la autodeterminación en el contexto de gamificación se debe a que por medio de las herramientas que se utilizaran para implementar el contenido de clases ya gamificado, el docente debe fomentar recompensas que recibirá el estudiante, lo cual impulsara a que el alumno se sienta más motivado y se centre en el objetivo de aprender y cumplir con sus obligaciones académicas, con el pasar de los días esta estrategia se reforzara aportando a largo plazo a la motivación intrínseca.

La motivación autónoma comprende tanto la motivación intrínseca como los tipos de motivación extrínseca los cuales consisten en niveles o tipos de regulación según la percepción que tenga la persona del control del comportamiento: externo, introyectado o identificado e integrado, siendo esta regulación la más cercana a la motivación intrínseca (Rodríguez Vázquez et al., 2020).

De acuerdo con el acrónimo en inglés (SDT) la teoría de la “Autodeterminación”, es una macro-teoría de la motivación humana que aborda diferentes aspectos como el desarrollo personal, la autorregulación, las metas, energía, vitalidad, aspiraciones de vida, las necesidades psicológicas universales, las relaciones culturales para la motivación, así como ambientes sociales como la conducta, el afecto y el bienestar (Delgado Herrada et al., 2021)

Puesto que, se ha mencionado el aspecto motivación como un elemento clave para desarrollar la gamificación, a continuación, se dará una breve explicación sobre la teoría de

autodeterminación y los tipos de motivación que se pueden encontrar en este ámbito, con la única finalidad de comprender la relación de la motivación del estudiante junto a las herramientas de gamificación que plantea el docente.

2.3.2. Motivación intrínseca y extrínseca

Se puede definir a la motivación autónoma como un factor que analiza y constituye los impulsos intrínsecos como las formas de motivación extrínseca. Según el grado de control que el individuo percibe sobre sus acciones. En estos puntos se ha analizado todo lo relacionado a la gamificación, como conceptos, elementos y lo que influye en el papel tanto del docente como estudiante, es necesario aclarar que para que se haya podido llegar al uso adecuado de esta técnica llamada gamificación sin duda alguna es esencial que se hayan realizado creaciones de nuevas herramientas y estudios que aborden el funcionamiento adecuado en los estudiantes, en tal caso también se debe tener presente el nivel de motivación que tenga el estudiante.

La motivación es un punto clave en el rendimiento del estudiante para impulsar el desenvolvimiento en el proceso de aprendizaje, es por ello que aquí entra la técnica de la gamificación ya que ayuda a influir en las distintas motivaciones que presente el alumno, es evidente que por medio de la aplicación de esta técnica se debe tener en cuenta una planificación adecuada en las herramientas que ayuden a gamificar en el aula.

La gamificación tiene un impacto altamente positivo en la motivación de los estudiantes, obteniendo un alto nivel de desempeño en su aprendizaje. Al momento de implementar la gamificación se debe tener en cuenta que el objetivo principal es tener mejores resultados con respecto al desempeño de los estudiantes, la finalidad de la gamificación no es ganar la escala de los juegos y retos que se pongan en las herramientas de apoyo, su objetivo central es mejorar el proceso de aprendizaje y que tanto docentes como estudiantes se sientan cómodos. Es así como se plantea según Soledispa Rivera et al.

Por otro lado, sería eficiente evaluar la motivación teniendo en cuenta los ambientes sociales más importantes del alumno, es decir dialogar si cómo se siente que es percibido en su hogar, en la escuela y cómo se siente él mismo para detectar las fuentes extrínsecas que más resaltan en su motivación, sin confundir el ámbito profesional con la amistad que se le pueda brindar al estudiante (2020).

Por otro lado, Ruano Gordon et al.

La motivación es un proceso interno que incita, dirige y mantiene el comportamiento hacia la consecución de metas. En el contexto educativo, la motivación de los

estudiantes es un factor crítico que influye en su compromiso con el aprendizaje y su desempeño académico (2025).

La motivación puede considerarse un elemento esencial para que el estudiante tenga mejores resultados en su desempeño, en ciertos casos existen alumnos que no tienen un alto nivel de motivación, es ahí que debe de actuar el docente e implementar herramientas que ayuden a aumentar la motivación y el interés en aprender nuevos conocimientos. Para poder llevar más a fondo la relación entre motivación y gamificación es necesario conocer primero los tipos de motivación que se pueden presentar en este caso sería en el ámbito estudiantil; entre las cuales tenemos la motivación intrínseca y extrínseca. A continuación, en el siguiente cuadro se definirá con brevedad cada una de ellas y la influencia en el desempeño de aprendizaje;

Tabla 3

Tipos de Motivación

<u>Motivación intrínseca</u>	<u>Motivación extrínseca</u>
Impulso que tiene el estudiante en mejorar su desempeño de aprendizaje por sí mismo sin esperar nada a cambio. Sus características son autonomía, competencia, propósito e interés.	Motivación que depende de factores externos para que el estudiante pueda realizar distintas actividades, como por ejemplo una recompensa o reconocimiento.

Elaboración propia

En el caso de la gamificación en el ámbito universitario se pueden formular estratégicamente los dos tipos de motivación teniendo en cuenta que la motivación intrínseca es para mantener el interés a largo plazo, mientras que la motivación extrínseca puede surgir por medio de recompensas para generar un compromiso en el rendimiento del estudiante en un corto plazo. Se puede lograr por medio de herramientas que gamifiquen que el estudiante primero genere una reacción en la motivación extrínseca y luego surja la motivación intrínseca, es aquí donde toma sentido la teoría de autodeterminación.

La ventaja de que el estudiante se sienta motivado es que tendrá un mejor desempeño en el rendimiento académico, desarrollara su autonomía y obteniendo un aprendizaje significativo. Para los docentes se presenta la ventaja de que aumenta la participación tanto individual como en equipo, sobre todo permite avanzar rápidamente con el contenido de clases.

2.4 Barreras y desafíos de la gamificación

La gamificación juega un papel fundamental para mejorar la experiencia de aprendizaje en la educación superior, cabe recalcar que para su implementación efectiva requiere una combinación de factores, incluyendo la formación continua de los docentes, la adaptación de la infraestructura tecnológica a las necesidades de los estudiantes, la planificación adecuada de las actividades y la superación de la resistencia al cambio que es algo que se presenta muy seguido, tanto en docentes como estudiantes (Jaramillo Mediavilla et al., 2025).

Así como existen beneficios se presentan las dificultades, en el caso de la gamificación tenemos como principal la resistencia al cambio, siguiendo la limitación tecnológica, la resistencia al cambio muchas veces se justifica porque los métodos en los que daban clases los docentes eran efectivos; refiriéndonos al tradicional de dar clases, reforzar si es necesario, evaluar y culminar el periodo académico, pero actualmente se debe aprovechar la diversidad de herramientas que presentan los avances tecnológicos y para ello se presenta el desafío más grande a los docentes que es el tener que capacitarse y adaptar el contenido a la gamificación actualizada.

En otra situación se presenta la falta de implementación tecnológica en el ámbito universitario, por lo cual es necesario que el docente especifique y analice que herramientas básicas tiene para fomentar la gamificación y si todos los estudiantes tienen acceso, por ejemplo: un docente desea realizar un juego de gamificación en clases pero no todos los estudiantes tienen acceso a internet, es necesario que el analice y encuentre el problema, no solo puede ser la falta de acceso a internet sino el que dicho estudiante no cuente con un celular para poder realizar dicha actividad.

Otro aspecto que recalcar es que el docente al momento de gamificar debe tener claro la inversión en recursos y tiempo que se involucra a esta actividad, pues al momento de gamificar el docente debe plantear los tres objetivos de clases que son aprender, repasar y evaluar los contenidos que se estén presentando. Todo esto tendrá un resultado efectivo siempre y cuando se vea sumado al desempeño del estudiante y al buen trabajo que realizará el docente.

2.5 Tendencias en gamificación con IA

Los estudiantes, a lo largo del juego, van obteniendo puntos que pueden utilizar para desbloquear contenido y se desarrollan otros beneficios como fomentar el trabajo en equipo, recompensar el trabajo, ayudar a sus compañeros, a través de otorgarles privilegios o reconocimientos en clase (Ojeda Lara & Zaldívar Acosta, Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior, 2024).

Es evidente que con el avance de la tecnología las herramientas que se utilizaban para sintetizar el contenido de clases por medio de la gamificación se han actualizado, incluso hasta se presentan nuevas herramientas, en este caso se recalcará la ayuda de IA para realizar la gamificación.

Como se mencionó anteriormente es indispensable que el estudiante tenga un nivel alto de motivación, por lo cual actualmente para poder usar la técnica de gamificación se está teniendo como objetivo principal el porcentaje de motivación del alumno sin olvidar que lo primordial es que se logre el aprendizaje de los contenidos de clases.

Para lograr dicha motivación existen diversos juegos que en este caso llamaremos las herramientas de gamificación, los cuales permiten incrustar el contenido de clases y poder evaluarlos, a cambio el docente tendrá que ingeniárselas para recompensar el rendimiento del alumno, ya sea por medio de puntos, premios, entre otros. Para poder lograr una calidad educativa en las universidades, en dichas instituciones es necesario el seguimiento y la evaluación del cumplimiento de las actividades estructuradas para el logro de su misión y sus objetivos estratégicos que se hayan propuesto, así como las autoevaluaciones periódicas, tomando en consideración los estándares de acreditación que se hayan generado, posibilitará mejorar continuamente su desempeño y lograr la calidad esperada del sistema de educación superior en su conjunto. Esto se logra a partir de la ejecución de proyectos de mejora concretos, el trabajo en equipos, el liderazgo, el compromiso y la participación en conjunto (Orozco Inca et al., 2020).

Por medio de la IA se puede lograr la gamificación y la evaluación del contenido que se estructura a la clase, en estas evaluaciones no es necesario que el docente sea estricto o algo por el estilo, ya que también puede gamificar y obtener información sobre el rendimiento de sus estudiantes.

Se debe indicar que las aulas no son los únicos ambientes de aprendizaje que existen actualmente y que específicamente no debe haber un escenario formal de enseñanza para que exista aprendizaje, ya que el individuo en sí mismo como ser razonable y pensante establece sus propios escenarios para el aprendizaje (Pérez López, 2023).

En distintos escenarios el docente puede implementar materiales de refuerzo para las clases, gracias al avance de las tecnologías no es necesario de que el docente espere hasta el próximo encuentro de clases para reforzar o evaluar, ya que mediante la IA y el avance en la comunicación se puede enviar un link u otros tipos de enlace en los cuales los estudiantes repasen sobre el tema, es decir se pueden presentar varios escenarios de aprendizaje gracias a IA.

2.5.1. El rol del docente en el aprendizaje digital

Es de suma importancia que el docente se dé cuenta si el estudiante genera motivación al momento de repasar los temas de clases, para esto el docente puede apoyarse de herramientas tecnológicas que ayuden a realizar esa medición. Se necesita que el estudiante esté motivado, pues mientras más motivación exista mayor desempeño tendrá el estudiante en su rendimiento académico. Es evidente que existe un papel principal que el docente toma para lograr esos objetivos de aprendizaje, actualmente el docente puede tomar de apoyo la tecnología, en este caso recalcaremos cual función debe generar el docente con respecto al aprendizaje digital; Según (Gutiérrez García et al., 2023) analiza el cambio del rol docente y estudiante en la transformación de aprendizaje de la siguiente manera:

El rol del docente: En el aprendizaje digital, el docente ya no es simplemente el transmisor de conocimientos, sino que se convierte en un facilitador y guía del proceso de aprendizaje, mejorando la presentación de los contenidos de clases. Los docentes deben adaptarse a nuevos enfoques pedagógicos, herramientas tecnológicas y entornos de aprendizaje, y estar preparados para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo, es decir, deben de realizar capacitaciones continuas con respecto a las nuevas herramientas que nos presenta la era digital, con la finalidad de beneficiar y mejorar el desempeño del estudiante. Así como el docente debe cumplir con sus funciones, es necesario que el estudiante tenga en cuenta sus obligaciones, la cual se puede destacar a continuación:

El rol del estudiante: En el aprendizaje digital, los estudiantes son responsables de su propio proceso de aprendizaje, lo que requiere habilidades de autoevaluación, autorregulación y autodirección, aquí es donde el estudiante desarrolla la motivación intrínseca, ya que no es necesario de que reciba constantemente una recompensa. Se puede poner de ejemplo en el aprendizaje digital a un estudiante que desea realizar un curso de inglés virtualmente, el accederá a las clases y cumplirá por sí solo sus tareas sin que nadie lo esté presionando constantemente, a cambio recibirá su certificado de haber culminado el curso, es decir cumplió con su obligación y sobre todo desarrollo la motivación intrínseca.

En el medio universitario actualmente la gamificación es una técnica clave para elevar la calidad educativa a través del impulso a la motivación la cual resulta más útil cuando se combina con una actitud participativa del estudiante, ya que factores como el compromiso y la atención son de suma importancia para lograr un rendimiento académico adecuado que beneficia a los estudiantes y apresura la evaluación de contenido en este caso a los docentes.

Este tipo de metodología no solo es introducir un juego aislado, es cambiar la dinámica de la clase para que en todo momento se usen mecánicas y dinámicas de juegos y así se genere un ambiente interactivo. Dado esto es recomendable que antes de aplicar la gamificación en tu aula, se analice en profundidad la metodología y los beneficios de dicha técnica. Es importante que los docentes tengan en cuenta que para poder gamificar es preciso dedicar tiempo y recursos, es decir todo un reto para dicho profesor. A pesar de que actualmente existe en internet distintas herramientas, estas deben estar adaptadas con respecto al tema de clases junto al diagnóstico de los estudiantes (García Casaus et al., 2020).

Implementar esta metodología no consiste solo en usar un juego puntual junto al contenido de clases, sino en transformar la estructura del aula mediante mecánicas lúdicas que ayuden a los estudiantes a sentirse motivados a aprender. Por ello, es fundamental que los docentes usen esta técnica y analizar las ventajas del juego antes de aplicarlo, siendo conscientes de que el proceso exige inversión de tiempo, materiales y sobre todo un análisis sobre si está funcionando dicha técnica. Aunque se hayan surgido beneficios de estas, el éxito depende de que los recursos se ajusten específicamente a las características del grupo de estudiantes.

Según (Chamba Gomes et al., 2025)El aprendizaje basado en juegos ofrece a los estudiantes un ambiente favorable para cultivar competencias de análisis y resolución de problemas.

En muchos casos se confunde el concepto de gamificación como una técnica que solo se realiza juegos con los estudiantes, pero este concepto es erróneo ya que la gamificación se clasifica en distintos ámbitos, los cuales tienen la finalidad de potenciar el compromiso de los estudiantes.

2.6. Evaluación formativa y sumativa en el proceso de aprendizaje

La evaluación formativa y sumativa en el proceso educativo son términos que se deben tener muy presentes debido a los cambios en el sistema educativo y el desarrollo de nuevas tecnologías y metodologías de enseñanza. Los docentes enfrentan retos para adaptarse a estos cambios y garantizar que se brinde una educación de calidad a los estudiantes (Chacón Tapia, 2023).

Es importante no perder de vista que no es la metodología en sí lo importante en el modelo educativo basado en competencias, o el hecho de que ciertas metodologías o estrategias sean específicas a este, sino que estas deben dar respuesta a la adquisición de las competencias necesarias para una adecuada inserción al mundo laboral (Saavedra & González, 2021).

Las universidades pueden mejorar los procesos de aprendizaje y preparar a los alumnos para tener éxito en un mundo cada vez con mayor avance tecnológico, al satisfacer dichas necesidades (Loáiciga Gutiérrez & Chanto Espinoza, 2024).

El poder comprender por qué los alumnos requieren de recursos tecnológicos supone reconocer sus demandas de conectividad, ritmos de estudio adaptables, participación activa, enseñanza a medida y formación para el mercado de trabajo actual. Al atender estos pilares, las instituciones de educación superior optimizan el proceso formativo y garantizan que los egresados prosperen en un entorno profesional.

2.7. Modelo De Kai Chou

Se hace mención del Modelo que planto Kai Chou en el presente trabajo debido a que en la gamificación en algunos casos se plantean juegos que ayudan a mejorar la motivación del estudiante en aprender; es así que Kai Chou analiza 8 factores que intervienen para que el jugador se vea inspirado en seguir el juego.

En este modelo Kai Chou identifica 8 motores o drivers que influyen activamente en las acciones de los jugadores para cumplir con objetivos y misiones que se planteen, cada uno desempeña un rol importante en el jugador que le permite desarrollar de forma creativa una competencia activa en la resolución de dificultades que se le presenten en el juego (Flores Romero, 2023).

Los 8 drivers o motores propuestos por Yu-Kai Chou son los siguientes:

1.Épica: Aquí estamos motivados porque sentimos que formamos parte de algo mayor que nosotros mismos.

2. Logro: Es donde se siente que se está mejorando.

3.Creatividad: Aquí ya se comienza a intentar estrategias, escuchar recomendaciones lo cual despierta mucho el interés.

4.Posesión: Es significativo para el estudiante sentir suya tal o cual actividad dentro de la clase.

5. Afinidad: Influye mucho con la colaboración, la competición, completar misiones en grupo o dar regalos, entre otros.

6.Impaciencia: En muchos casos se presenta como una situación en que se quiere algo, pero es difícil de conseguir.

7.Curiosidad: Esto también despierta el interés, pues al no saber en qué puede terminar una actividad, se hace lo posible por desarrollarla de la mejor manera.

8.Pérdida: Cuando hacemos algo para evitar una pérdida o no queremos que pase algo malo.

Los motores que presenta Yu Kai Chow, se puede evidenciar que la gamificación influye de una manera significativa en la vida de los seres humanos, tanto para sus actividades diarias, profesionales y como no también en el ámbito educativo. El estudiante va desarrollando ciertas habilidades a través de esta técnica, debido a que las actividades gamificadoras que presente el

docente deberían estar enfocadas también tomando en cuenta los motores, es así como la clave para diseñar la gamificación es que actúe sobre los impulsos psicológicos correctos del estudiante (Mejía, 2022).

CAPÍTULO III: Diseño Metodológico

3.1 Tipo y diseño de investigación

En el presente trabajo se llevó a cabo una investigación de tipo descriptivo con enfoque cualitativo, debido a que se fomentó el estudio en base a información recolectada por medio de artículos de revista, sitios web, informes, entre otros. Se busca analizar factores que intervienen en el rendimiento del estudiante, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje, además de que estrategias se pueden utilizar para mejorar dicho aprendizaje, en este caso teniendo muy en cuenta la técnica de gamificación. Un aspecto clave a recalcar es que en la investigación salvaguarda la propiedad intelectual de los autores, citándolos apropiadamente. Según (Azuaje Pirela, 2020) afirma lo siguiente: “La propiedad intelectual se puede definir como el área del derecho que equilibra la creación, uso y explotación del trabajo.

Dentro de esta metodología, se reconoció que la revisión bibliográfica desempeñó un papel indispensable en la identificación de las últimas tendencias e información y en la síntesis de los recursos necesarios para consolidar el tema de la gamificación en educación superior.

Al realizar la revisión sistemática de la literatura con esta investigación, se sostuvo un proceso organizado y directo en la recolección, sobre todo en el análisis de información necesaria.

Este tipo de enfoque benefició directamente los objetos de estudio, y la obtención de información que respaldaron los resultados y conclusiones planteadas, teniendo en cuenta que se descartaron trabajos que no procedían de fuentes confiables, con la única finalidad de asegurar la calidad de los datos que se obtuvieron para el desarrollo de esta investigación.

Cabe recalcar que se realizó una revisión sistemática la cual permitió analizar e indagar la incidencia del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza en el ámbito universitario, teniendo como idea principal que la aplicación de la gamificación y una adecuada aplicación de herramientas que ayuden a incentivar la motivación, se tendrán excelentes resultados en el desempeño académico del alumno.

La finalidad de realizar la investigación de forma sistemática es recopilar información sobre qué tan importante es actualmente utilizar la gamificación, principalmente en el ámbito

universitario, para así poder evaluar qué tan eficaz es dicha técnica ya sea que se aplique de manera presencial o virtual.

3.2 La población y la muestra

Se procedió a realizar una revisión documental de distintos estudios realizados, los cuales se seleccionaron desde el año 2020 al 2025, estudios y análisis que fueron publicados en bases de datos científico-académicas indexadas, cuyas temáticas se encuentran centradas en la gamificación a nivel nacional e internacional en el ámbito universitario.

Para el desarrollo general del contenido de la información se incluyeron trabajos en español con metodologías cualitativas, cuantitativas y mixtas, con la finalidad de llegar a un criterio general sobre la aplicación de gamificación en las universidades.

Para el desarrollo de dicha investigación se tomaron en cuenta fuentes científicas como; Dialnet, Redalyc, Google Scholar, Scielo, entre otros. Documentos entre los cuales se encontró información actualizada y con validez para lograr los objetivos principales de esta investigación. En el presente trabajo se utilizaron como palabras clave: gamificación, motivación, aprendizaje significativo, docente, estudiante, entre otras.

3.3. Los métodos y las técnicas

Con el fin de validar la búsqueda bibliográfica, y garantizar la transparencia y el rigor académico científico de las fuentes de consulta en este estudio, se procedió a la técnica del diagrama de flujo prisma. La declaración **PRISMA 2020**, tiene el potencial de reconocer a distintos actores entre los que se encuentran autores, editores y revisores de revistas, entre otros (Ciapponi, 2021).

En la fase de identificación se localizaron:

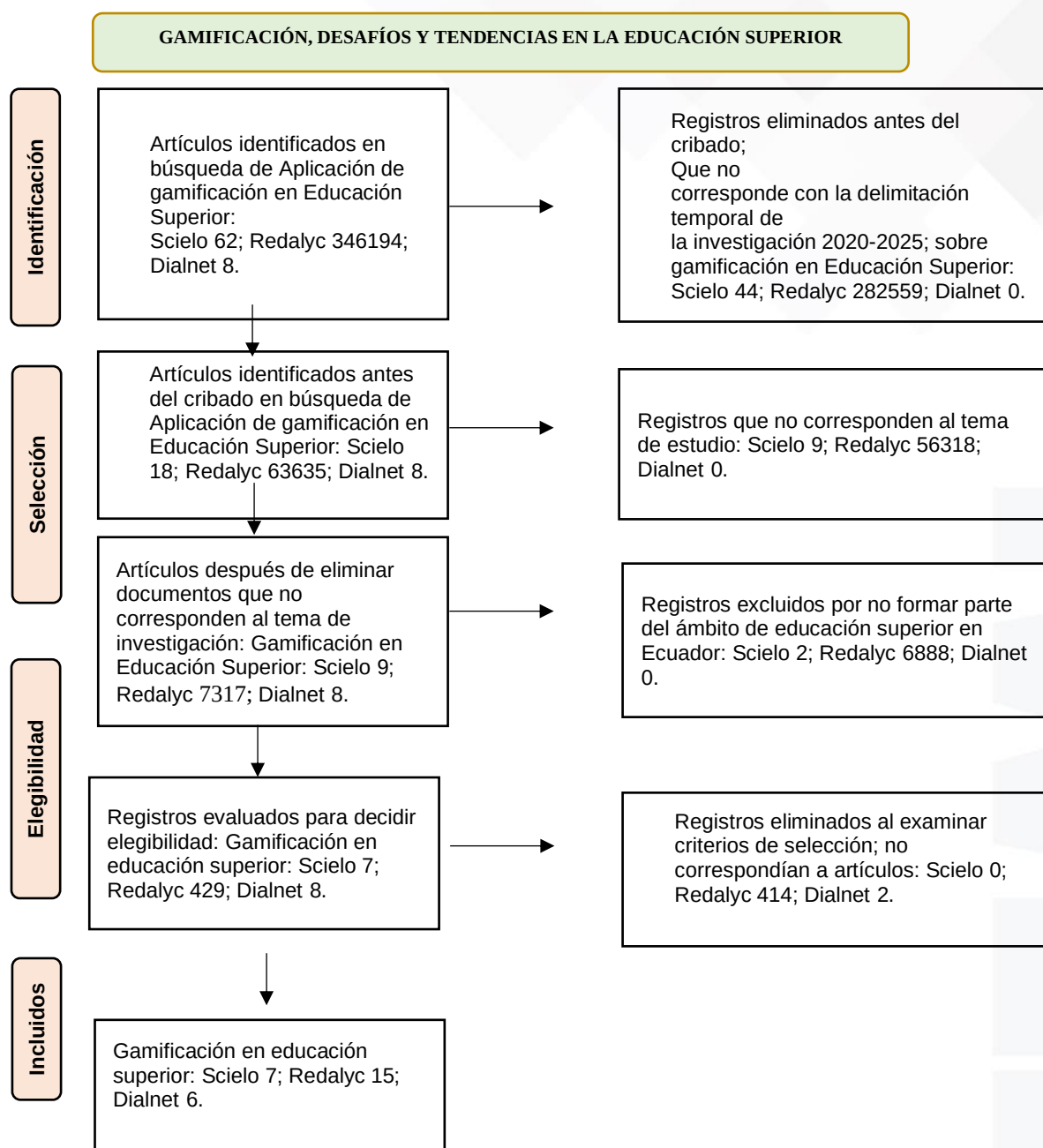


Figura 1. Proceso de búsqueda sistemática y selección de estudios. Elaboración propia

3.4. Procesamiento y análisis de la información

Como se realizó una revisión sistemática, se realizó la recopilación de datos digitalmente, documentos los cuales se analizaron y se llegó a la idea primordial de que la gamificación puede influir en el desempeño del estudiante y en el desenvolvimiento del trabajo del docente- Para poder comprender el desarrollo de esta investigación se planteó los puntos principales que son los objetivos y la problemática, en lo que transcurre el desarrollo de esta investigación se

desarrolló la búsqueda profunda de temas relacionados a la variable principal; gamificación en educación superior. A continuación de detallar los conceptos básicos de gamificación en el ámbito educativo antes mencionado para una mejor comprensión de la investigación:

Fuentes de Información

Dentro de las fuentes que se utilizaron para analizar la información en español, dentro del intervalo de tiempo 2020-2025 tenemos las siguientes bases de datos: Dialnet, Scielo, Redalyc; garantizando la veracidad del presente trabajo. La búsqueda correspondió a un intervalo de fuentes que se detallan a continuación:

Para Dialnet: Se recopilaron 8 artículos correspondientes al tema en general, los cuales, si entraban en el periodo determinado de estudio, 2020-2025.

En Scielo: Se obtuvieron resultados de 62 artículos que corresponden al tema, sin embargo, se eliminaron 44 por no corresponder al periodo definido de estudio, 2020-2025.

Criterios de elegibilidad

En el presente trabajo, se necesitaron criterios tales como:

- Analiza los artículos de la base de datos en el ámbito científico: Dialnet, Scielo, Redalyc. (para este trabajo la mayoría de los artículos se sacaron de dichas revistas
- Los documentos corresponden a artículos científicos que han estudiado la relación del tema planteado; aplicación de gamificación en educación superior.
- Indagar en los artículos correspondan al campo y área de estudio, en este caso, “educación superior”.

Proceso de selección

En la etapa de identificación, con respecto al tema a investigar, se filtraron los siguientes artículos; encontrados en búsqueda de base de datos para aplicación de gamificación en educación superior, la segunda variable de esta revisión sistemática.

Dialnet 8; Scielo 62; Redalyc 346.194.

Después de esto, se utilizó el filtro de delimitación temporal de la investigación la cual es 2020-2025, el resultado de este paso ayudo a eliminar los siguientes documentos:

Dialnet 0, Redalyc 282559, SCIELO 44; por consiguiente, se obtuvo en el proceso de selección los siguientes artículos:

Dialnet 8, Scielo 18, Redalyc 63635.

Continuando con el proceso de selección, se tuvo en cuenta la importancia de los sujetos en estudio de la presente investigación; es decir, que se presentó la problemática en la falta de motivación de los alumnos universitarios: es así que se procedió a eliminar la siguiente cantidad de artículos:

Scielo 9; Redalyc 56318; Dialnet 0.

Lo cual dejó como resultado lo siguiente; Scielo 9; Redalyc 7317; Dialnet 8

Registros que se eliminaron por el motivo de no corresponder al área de la carrera de Educación: Scielo 2; Redalyc 6888; Dialnet 0.

Es así que después se procedió a revisar los artículos que se seleccionaron:

Scielo 7; Redalyc 429; Dialnet 8.

Por consiguiente, se realizó eliminación de los Registros al examinar criterios de selección; no correspondían a artículos:

Scielo 0; Redalyc 414; Dialnet 2.

Mediante estos pasos se permitió identificar a aquellos artículos científicos que serían incluidos en el estudio:

Scielo 7; Redalyc 15; Dialnet 6

CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultado

Análisis e Interpretación de Resultados

En este capítulo se abordarán los resultados derivados de la búsqueda bibliográfica, con sus respectivas técnicas y herramientas de análisis, tal como el sistema PRISMA, criterios de inclusión y exclusión enfocadas en la normativa de redacción científica normas Apa séptima edición. En tal sentido, se analizaron las categorías analíticas que responden al problema identificado, las variables y la meta principal.

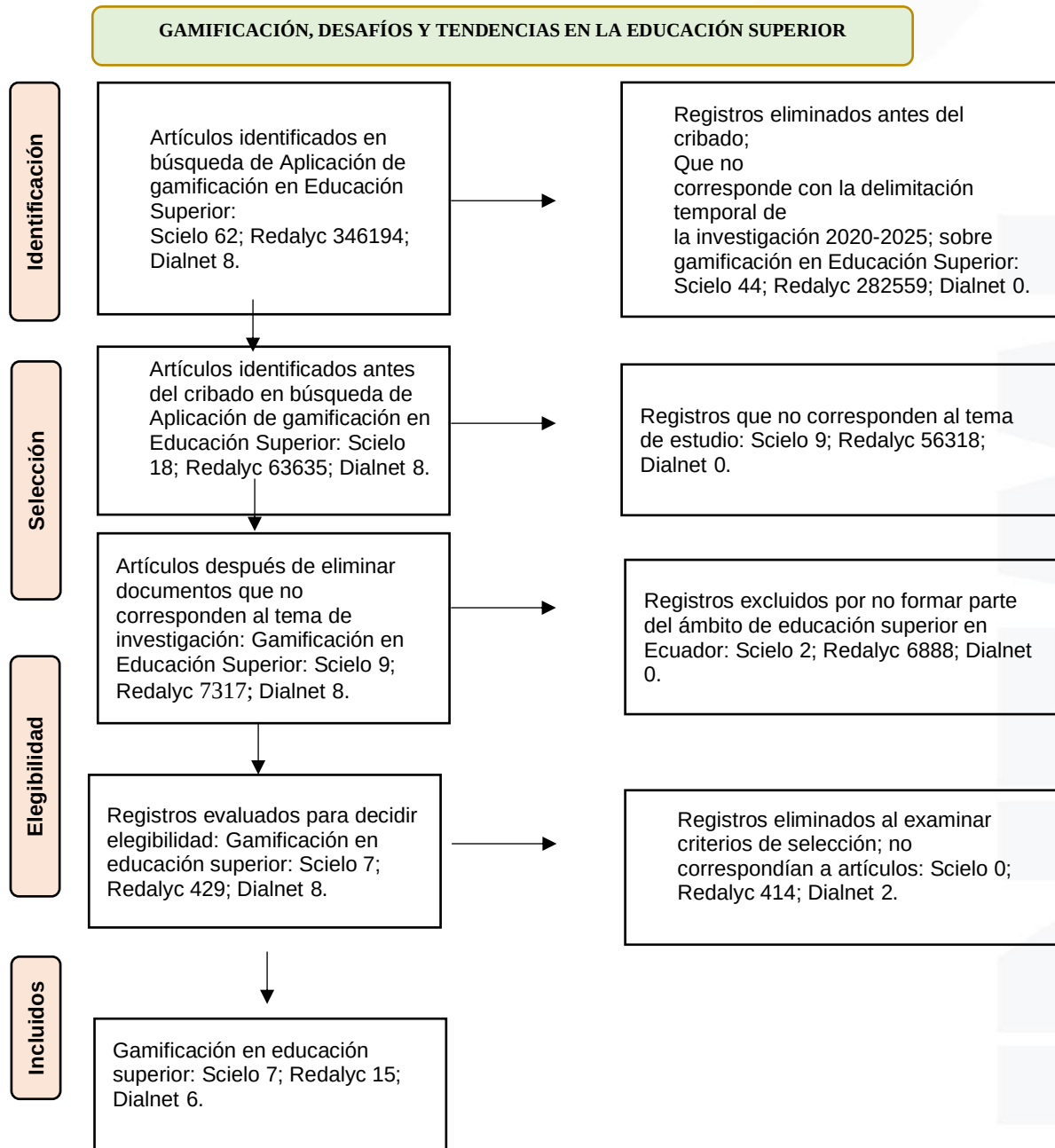


Figura 1. Proceso de búsqueda sistemática y selección de estudios. Elaboración propia

Tabla 4

Matriz categórica de Las variables de estudio Gamificación y educación Superior:

Matriz Categórica: Gamificación en la Educación Superior

<u>Variable / Categoría</u>	<u>Definición Conceptual</u>	<u>Dimensiones / Subcategorías</u>	<u>Indicadores / Hallazgos Clave</u>
Gamificación	Estrategia didáctica y técnica que influye en el aprendizaje, para llevar a cabo la aplicación de dicha técnica se utiliza mecánicas y dinámicas de juegos en contextos educativos para mejorar el rendimiento de los estudiantes.	• Motivación, en este caso; (intrínseca y extrínseca). • Planificación Pedagógica. • Rendimiento Académico.	• Influye en la participación y desempeño de los estudiantes. • Uso de herramientas como plataformas interactivas, entre otras. • Mejora de la autorregulación en el aprendizaje.
Educación Superior	Ámbito académico universitario donde se aplican distintas metodologías innovadoras para la formación del desenvolvimiento profesional y el desarrollo de competencias del estudiante.	• Sujetos del proceso (Docente y Estudiante) • Entorno Virtual/Híbrido • Área de estudio (Carrera de Educación)	• Necesidad de un modelo educativo flexible centrado en el bienestar del estudiante. • Resistencia al cambio, que impide un avance en la educación. • Recopilación de información en bases de datos indexadas (Scielo, Redalyc, Dialnet) entre 2020-2025.

A continuación, se presenta el análisis de la revisión de las fuentes de consulta científica, artículos científicos Scielo, Dialnet, Redalyc.

Tabla 5

Análisis e interpretación de los artículos incluidos en la revisión sistemática con respecto a la conceptualización y caracterización de la gamificación:

<u>Autor/año/Base de datos</u>	<u>Título</u>	<u>Metodología</u>	<u>Resultados Relevantes</u>
Medina Medina Grisela Consuelo Año:2023 SCIELO DOI: http://www.scielo.org.bo/pdf/escopies/v11n2/2518-8283-escopies-11-02-85.pdf	Beneficios de la gamificación como opción estratégica didáctica para mejorar el clima del aula universitaria.	Grupo de 36 estudiantes, método cualitativo y cuantitativo, se utilizó un cuestionario de 10 ítems.	La gamificación es una estrategia didáctica que implica actividades lúdicas en el proceso de aprendizajes, estas se dan a través del uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en una situación o un tema educativo.
Chanta Nuñez Miria Consuelo Heredia Nuñez Rosy Luz Díaz Lévano Alexandra Rosario Año:2025 SCIELO DOI: http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v5n13/2959-6513-rt-5-13-335.pdf	Gamificación en contextos universitarios: revisión sistemática sobre su impacto en la motivación académica.	Enfoque cualitativo, investigación de carácter documental a través del diseño de una revisión sistemática de literatura.	La gamificación se ha consolidado en los últimos años como una herramienta metodológica innovadora para incrementar la motivación de los estudiantes.

Alguiar Bernaola Luz Rocío Mejía Pinedo Davis Alberto Ramiro Fiestas Jacinto Meza Meza Gloria Irene Alguiar Bernaola Magney Susy Año:2025 SCIELO DOI: http://www.scielo.org.bo/pdf/rsr/v5n10/3006-1385-rsr-5-10-776.pdf	Gamificación pedagógica y persistencia académica en estudiantes de educación superior: Factores de éxito y limitaciones.	Diseño metodológico mixto con una muestra de 385 estudiantes de cuatro universidades serranas durante el período académico 2023-2024.	La motivación intrínseca se confirmó como el predictor más fuerte de persistencia académica, seguida por el sentido de pertenencia institucional y la percepción de competencia
Villamar Gavilanes Ana María Sánchez Casanova Ricardo Año:2024 SCIELO DOI: http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v33n65/2304-4322-educ-33-65-166.pdf	Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior.	Una revisión bibliográfica exhaustiva, tiene un enfoque predominantemente cualitativo.	La gamificación es útil para diseñar herramientas motivacionales que ayuden al desempeño de los estudiantes, mientras facilita su autonomía.
López Gómez Henry Emmanuel Velásquez Orellana Mirelly Año:2025 SCIELO DOI: http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v21n104/1990-8644-rc-21-104-e4342.pdf	Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico en el contexto de educación superior.	Enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño cuasiexperimental.	La gamificación puede ser un instrumento valioso cuando se desarrolla de forma adecuada y se combina con otros enfoques pedagógicos y didácticos.
Delgado Arenas Raúl Farfán Pimentel Diana Eulogia Santivañez De Osambela Javier Eduardo Farfán Pimentel Johnny Félix Soto Hinostroza Ireneo Fuertes Meza Luis Carmelo Año:2025 SCIELO DOI: http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v9n36/2616-7964-hrce-9-36-306.pdf	Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios.	Muestreo de 52 estudiantes de posgrado de una universidad peruana. La investigación fue de tipo básico con un diseño no experimental.	La gamificación da un impulso a la participación, mejora el desempeño académico y facilita el desarrollo de competencias de los estudiantes, dando como resultado a que desenvuelva distintas habilidades individuales.
Ojeda Lara Oscar Gilberto Zaldívar Acosta Marisa del Socorro Año:2023 SCIELO DOI: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100005	Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior.	Se utilizó un método inductivo, paradigma humanista, junto a un enfoque cualitativo, tipo interpretativo, diseño narrativo de tópico.	La gamificación aumenta la motivación e interés de los estudiantes para tener un desempeño eficiente durante las clases, así mismo, desarrolla en ellos la cooperación mediante el trabajo en equipo, la comunicación y la creatividad, la sana competitividad y el respeto, la tolerancia.
Briones Zambrano Mariana Mariso Año:2025 DIALNET DOI: https://riidg.org/index.php/1/article/view/33/55	Propuesta metodológica para la integración de la gamificación en la educación superior.	Enfoque cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo.	Cuando la gamificación se planifica de una manera adecuada y conlleva principios pedagógicos precisos, incide de forma beneficiosa en la motivación, participación, comprensión y retención del

			conocimiento por parte de los alumnos.
Nivela Cornejo María Alejandrina Otero Agreda Omar Efrén Morales Caguana Edgar Freddy Año:2021 DIALNET DOI: file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionSuperior-8050356.pdf	Gamificación en la educación superior.	Para este estudio de modo cuantitativo con diseño descriptivo, se obtuvo una población de 50 estudiantes de pregrado de la Universidad Guayaquil.	Se validó la efectividad de la estrategia de gamificación en educación usando puntos y premios; sin embargo, es indispensable para mejorar la experiencia de juego incluir las recomendaciones de los estudiantes y algo que para ellos es fundamental es no hacer examen final.
Lema Balla José Roberto Heredia Tapi Lesly Tamara Allauca Peñafiel Diego Rafael Pilalumbo Choloquinga Edwin Rubén Lema Balla Juan Carlos Año:2024 DIALNET DOI: file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEducativaAlternativaParaLaEnsenanzaC-9911844.pdf	La gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en Ecuador.	La investigación se basa en una revisión bibliográfica exhaustiva, tiene un enfoque predominantemente cualitativo.	El aprendizaje innovador en el sistema educativo, permite que todo estudiante adquiera un sinnúmero de conocimientos y desarrolle diversas habilidades.
Guerra Zapata Dayanara Mechelle Carrera Viver Geovanny Javier Zurita Simbambe Andrea Denisse Riofrío Terrazas Cesar Augusto Año:2024 DIALNET DOI: https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/103/242	Autorregulación del aprendizaje con gamificación en estudiantes de una universidad pública de Quito-Ecuador.	un diseño metodológico cuantitativo y cuasiexperimental.	La intervención con gamificación mejoró significativamente la autorregulación del aprendizaje de estudiantes.
Ibarra Ordóñez José David Chasi Amangandi Miguel Ángel Maila Ibañez Christopher Luis Bustillos Castillo David Alberto Año:2025 DIALNET DOI: file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-IntegracionDeTecnologiasDigitalesYGamificacionEnLa-10355149.pdf	Integración de tecnologías digitales y gamificación en la enseñanza de matemáticas, físicas y química en la educación superior: impacto en la comprensión conceptual y la resolución de problemas.	Basado en un enfoque cualitativo y guiado por el método PRISMA.	Para que esta técnica sea efectiva, es imprescindible avanzar hacia un modelo educativo más flexible, centrado en el estudiante, que fomente la participación, el aprendizaje significativo y la construcción colaborativa del conocimiento.

Montesinos Rivera Mayra Vanessa Sotaminga Cinilin Marcelo Javier Ochoa Encalada Sergio Constantino Año:2022 DIALNET DOI: file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-EscapeRoomEducativo-8637922.pdf	Escape room educativo: Una mirada desde la experiencia de los estudiantes en Endodoncia.	Un estudio de enfoque mixto, exploratorio-descriptivo, de corte transversal, cuya muestra estuvo conformada por 150 participantes de la Universidad Católica de Cuenca.	La gamificación es una técnica que utiliza diversas dinámicas de juego en contextos no lúdicos que benefician el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, resolución de problemas que se pueden presentar, autonomía, entre otras.
Olivo García Edith Moreno Beltrán Reyna Mondragón Huerta Raquel Año:2023 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/688/68880260002/68880260002.pdf	Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje.	Enfoque cuantitativo y una muestra por conveniencia conformada por varias facultades de la Universidad Autónoma de Querétaro.	Adoptar el aprendizaje ubicuo permite que los estudiantes aprendan en cualquier contexto gracias a la implementación de dispositivos móviles y herramientas digitales dentro y fuera del aula de clase.
Moreno Avitia Farah Denisse Soto Decuir María Guadalupe González García Luis Alberto López Cuevas Adriana Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/7487/748781889010/748781889010.pdf	Gamificación en la educación de ciencias de la salud: una revisión del impacto de las TIC en el rendimiento académico, motivación y satisfacción académica.	Enfoques cualitativos y cuantitativos, con diseños descriptivos, mixtos y cuasiexperimentales.	Aunque la gamificación y las TIC representan herramientas innovadoras con alto potencial para transformar el aprendizaje en la educación superior, su efectividad no puede asumirse como universal ni automática.
Landaverde Estrella Rocio García Ramírez Ma. Teresa Rubio Ponce Juliana Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/5216/521681814059/521681814059.pdf	Entornos virtuales y gamificación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.	La investigación basada en diseño (IBD), desde un enfoque cualitativo con alcance descriptivo.	Los entornos virtuales junto con la gamificación influyen de manera significativa en mejorar la motivación de los alumnos para aprender, ya que permiten ofrecer espacios flexibles y contenido eficiente.
Machaca Huamanhorcco Elsa Año:2022 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/7178/717876078006/717876078006.pdf	Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza.	El estudio corresponde a un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental aplicado en una muestra de 52 estudiantes.	El uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje posibilita que los estudiantes interactúen de diversas maneras, ello acompañado con la nueva tendencia de gamificación como modelo pedagógico.
Bennasar García Miguel Israel Año:2022 REDALYC DOI: https://redalyc.org/pdf/7240/724083025011.pdf	La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana.	La metodología desk research, la cual consiste en el estudio y análisis de métodos y prácticas educativas que se emplean en cada uno de los niveles educativos, con preeminencia en el secundario.	La técnica de gamificación fue presentada por primera vez por Nick Pelling, un programador de juegos de computador, en 2002, pero no fue sino hasta 2010 cuando tomó relevancia en el área educativa.
Questa Torterolo Mariela Tejera Techera Andrea Zorrilla de San Martín Verónica	El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica.	Para poder llevar a cabo este estudio se utilizó un método exploratorio.	El sistema educativo pueda incentivar a los docentes a participar de iniciativas donde se

Año:2022 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/4436/443672184002/443672184002.pdf			experimente con videojuegos en el aula u otras opciones de interacción, pensamiento computacional y gamificación.
Hugo Moreno Reyes Mondragón Beltrán Emmanuel Ángel Argenis Peña Vargas Carmen Silvia Año:2021 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/5216/521665144048/521665144048.pdf	Análisis de las experiencias de enseñanza y aprendizaje digitales aplicadas durante la pandemia de COVID-19 en el nivel superior desde el enfoque de las buenas prácticas educativas.	Se ha elaborado una revisión bibliográfica descriptiva sobre 23 buenas prácticas educativas y recomendaciones efectuadas durante la pandemia.	Se adaptaron diversas metodologías activas y estrategias centradas en el aprendizaje, destacándose las variantes de clase invertida y de aprendizaje híbrido.
Ambrosino María Alejandra Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/3845/384580614020/384580614020.pdf	La educación superior en la interfaz híbrida: experiencias conectivas en el escenario posdigital.	Cualitativo con resultados de nivel exploratorio.	Atender al ambiente en relación con el aprendizaje implica tener en cuenta los intereses y objetivos de aprendizaje de la comunidad estudiantil con la que estamos vinculados.
Flores Bueno Daniel H. Limaymanta Cesar Uribe Tirado Alejandro Año:2021 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/1790/179068333003/179068333003.pdf	La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios.	Se llevo un enfoque mixto. En la fase cuantitativa con diseño cuasi experimental.	En síntesis, este trabajo evidencia que utilizar la gamificación como estrategia en un proceso de enseñanza-aprendizaje de la ALFIN, para estudiantes universitarios, puede tener efectos muy positivos para incrementar sus competencias.
Queiro Ameijeiras Carmen María Mas Elies Seguí Martí Parreño José Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/3314/331479376011/331479376011.pdf	Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico.	En esta investigación se llevó a cabo un modelo explicativo.	La capacidad de las herramientas gamificadas para adaptarse a las necesidades individuales y estilos de aprendizaje específicos podría influir significativamente en la aceptación de la tecnología.
Rodríguez Aguilar Adriana Daniela González Holguín María de los Ángeles Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/5216/521681814022/521681814022.pdf	Nueva realidad educativa virtual, una visión desde la perspectiva de los docentes del nivel superior.	Para esta investigación se tuvo presente: 1) diseño, alcance y la población muestra; 2) aplicación del instrumento; 3) Observación de frecuencias, comparativo, correlacional y de factores.	Las herramientas tecnológicas se han convertido en recursos educativos para facilitar el aprendizaje, así como para asumir nuevos retos en la labor de enseñanza y, por ende, en el proceso de aprendizaje.
Ramos Sánchez Ángela Palacios Rodríguez Antonio Año:2025 REDALYC DOI:	Análisis bibliométrico del uso de la realidad extendida en la Educación Superior: tendencias y retos en la enseñanza 2000-2024.	Un análisis bibliométrico junto con herramientas como son RStudio, Bibliometrix y Orange Data Mining.	La implantación de recursos relacionados con las nuevas tecnologías no se puede hacer a la ligera, y mucho menos si hablamos de enseñanza superior, por lo que hay que ser

https://redalyc.org/journal/6837/683781702002/683781702002.pdf			conscientes de que se garantice información y materiales de calidad.
Mallitasig Sangucho Angélica Janeth Freire Aillón Teresa Milena Año:2020 REDALYC DOI: https://redalyc.org/pdf/7378/737880762012.pdf	Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.	El estudio se llevó a cabo con la participación de 30 estudiantes de noveno año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Naciones Unidas del Cantón Saquisilí (Cotopaxi-Ecuador).	La gamificación es una técnica que actualmente se la considera innovadora la cual relaciona el aprendizaje con elementos del juego para que el estudiante procese el conocimiento de distintos temas y viva el aprendizaje como una experiencia única.
Riquelme Benítez Carlos Rafael Año: 2023 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/7497/749778814010/749778814010.pdf	Gamificación empresarial como herramienta dinámica de motivación y logro de objetivos.	Se adoptó una metodología cualitativa.	La gamificación es una técnica que ayuda a incentivar el aprendizaje a los alumnos en distintos ámbitos académicos.
Carpena Arias Jesús Esteve Mon Francesc M. Año:2025 REDALYC DOI: https://redalyc.org/journal/3314/331481521035/331481521035.pdf	Aula invertida gamificada: aplicación de una estrategia didáctica para trabajar el pensamiento computacional en futuros docentes.	Se evaluó la estrategia del aula invertida gamificada. La muestra incluyó un total de 86 estudiantes.	Al realizar una combinación adecuada de las metodologías didácticas de aula invertida y la técnica denominada gamificación ayudan a llevar un proceso de aprendizaje dinámico y eficaz.

Elaboración propia

Dentro de la investigación sistemática, se encontraron criterios similares sobre el impacto positivo que se genera al momento de realizar la gamificación, entre estos estudios se destacan los siguientes;

En la revista **Scielo**, los siguientes artículos comparten la idea de que por medio de la gamificación existe una influencia en el mejoramiento del rendimiento académico acompañado de una correcta planificación.

Esta técnica denominada gamificación ayuda a fomentar la participación, mejora el desempeño académico en los estudiantes e influye en el desarrollo de competencias para la resolución de problemas y el razonamiento, teniendo como resultado una mejora los procesos de enseñanza al utilizar elementos lúdicos generando un medio más dinámico en el aprendizaje (Delgado Arenas et al., 2025).

Por lo cual se recalca que la gamificación contribuye a que el proceso de aprendizaje sea efectivo e interactivo, además de contribuir al desarrollo de competencia de los estudiantes.

La gamificación en el contexto universitario se perfila como un recurso pedagógico innovador y sostenible dentro de la educación superior cuando este sea debidamente planificado desde el fundamento teórico, adaptando las necesidades del alumno y los objetivos curriculares que

demande cada intervención para la mejora del rendimiento y de aprendizajes significativos (Chanta Nuñez et al., 2025).

Con respecto al artículo antes mencionado, para lograr un aprendizaje efectivo en los estudiantes, es fundamental seleccionar las herramientas adecuadas que faciliten la comprensión y el análisis de los contenidos, dando así a la gamificación el primer lugar como una estrategia clave, ya que permite evaluar de manera práctica y dinámica el progreso de los estudiantes sobre los temas que se desarrollan en clases.

La implementación de la gamificación en el contexto de la educación universitaria generó mejoras en la motivación y el rendimiento académico del grupo experimental en comparación con el grupo de control. La gamificación tiene el potencial de afianzar el compromiso y el desempeño académico, aunque su incidencia puede estar condicionado por otros aspectos, como la duración de la intervención o las particularidades de los estudiantes (López Gómez & Velásquez Orellana , 2025).

Entre los beneficios que obtenemos al aplicar la gamificación según el artículo se destacan los siguientes:

Mayor desempeño y motivación en los estudiantes, teniendo en cuenta que, para obtener estos resultados, debe existir una planificación adecuada por parte del docente, además de analizar qué tipo de gamificación se va a aplicar y sobre todo tener en cuenta el nivel de motivación que exista en el estudiante.

En la Revista **Redalyc** los artículos revisados idealizan a la gamificación como la herramienta innovadora que ha mejorado su aplicación con el pasar de estos últimos años, destacando en esta investigación las siguientes ideas compartidas;

Según (Moreno Avitia et al., 2025)El éxito de estas estrategias depende no solo de su diseño, sino de una adecuada formación docente, recursos y una integración pedagógica coherente en el sistema educativo.

En los resultados eficientes en la aplicación de la gamificación se obtuvo en el análisis lo siguiente; la técnica gamificación requiere una planificación adecuada que incluya el cumplimiento de los objetivos de enseñanza con las necesidades del estudiante. El lograr aplicar gamificación con una planificación rigurosa es algo completo, debido a que tantos docentes y estudiantes pueden presentar resistencia al cambio, sin embargo, no es imposible aplicarla adecuadamente.

Al fomentar el aprendizaje ubicuo permite que los alumnos mejoren su proceso de aprender en cualquier contexto debido al uso adecuado de dispositivos móviles y herramientas digitales que contengan los temas de clase estructurados de manera sintetizada (Olivo García et al., 2023).

Mediante el análisis sistemático se recalca que esta estrategia pedagógica innovadora llamada gamificación que ha tenido mayor reconocimiento estos últimos años, en distintos ámbitos académicos, debido a los resultados competentes en el desarrollo de aprendizaje, dicha estrategia se la ha implementado en la educación superior, influyendo significativamente en la motivación del estudiante, sin olvidar que se evidencian resultados en el aprendizaje de esta u otras técnicas cada que exista un diseño pedagógico. adaptado a las necesidades de los estudiantes y adaptación del mismo alumno a dichas actividades.

Mientras en artículos de la revista **Dialnet** comparten los siguientes aportes con respecto a la aplicación exitosa de la gamificación;

En Latinoamérica, herramientas como la gamificación y la IA en ámbito de superior ha comenzado a ganar impulso, aunque enfrenta ciertos desafíos. La infraestructura tecnológica y falta de acceso a recursos educativos avanzados varían entre los países. Sin embargo, se están superando distintos desafíos para implementar estas tecnologías en el ámbito educativo y cambiar de manera positiva el sistema de aprendizaje (Lema Balla et al., 2024).

Entonces, se tiene que tomar en cuenta que en los artículos de Scielo y Redalyc afirman que la gamificación genera un beneficio en el proceso de aprendizaje a los estudiantes, pero en este artículo de Dialnet, nos dice que dicha técnica también enfrenta desafíos, como por ejemplo el que todos los estudiantes cuenten con un acceso a recursos necesarios para la gamificación, capacitación de docentes sobre dicha técnica, entre otros. También los menciona que especialmente en Latinoamérica la gamificación junto a los avances tecnológicos como es la IA ha avanzado estos últimos años, pero que se debe tener en cuenta un análisis de que desafíos se presentan al momento de aplicar esta técnica con nuevas tecnologías.

Por medio del análisis teórico de artículos seleccionados, se encontraron elementos primordiales que se deben tener en cuenta para la implementación de la gamificación: el diseño centrado en el alumno, la alineación con objetivos de aprendizaje, el uso de mecánicas de juego con propósito formativo y la incorporación de técnicas andragógicas adaptadas al perfil de cada estudiante. En Ecuador, se encontró un porcentaje bajo con respecto a la adopción de herramientas gamificadas en el ámbito universitario u otros ámbitos, lo que da sentido a una oportunidad para el desarrollo e innovación educativa, si es el caso de que se implementa esta técnica (Briones Zambrano , 2025).

Es así como en el fragmento del artículo antes mencionado se evidencia la iniciativa de aplicar esta técnica denominada gamificación, pero que al momento de aplicarla presenta distintos obstáculos que con el tiempo e inversión se pueden corregir, en el caso de Ecuador, existe una falta de innovación educativa, lo cual impide que esta metodología se desarrolle por completo.

CAPÍTULO V: Conclusiones, Discusión y Recomendaciones

Discusión

Por medio de una revisión de los distintos artículos relacionados con la aplicación de la gamificación en la educación superior, se logró recopilar criterios de distintos autores sobre qué tan efectiva es dicha técnica al momento de efectuarla, teniendo en cuenta que algunas investigaciones analizaron los desafíos que se pueden presentar al gamificar.

(Vimos Rosacela & Cárdenas Cordero, 2024) mencionó que, a pesar de la resistencia al cambio, la infraestructura tecnológica limitada y la falta de capacitación docente, la gamificación se destaca por su capacidad de aumentar la motivación y el rendimiento académico proporcionando un entorno de aprendizaje dinámico.

Según (Ayala Escudero et al., 2024) para que la gamificación sea efectiva a nivel nacional, es necesario abordar las disparidades tecnológicas y proporcionar a los docentes las herramientas y el conocimiento necesarios para implementar esta metodología de manera adecuada. Puede existir por parte de los docentes la falta de capacitación sobre las herramientas que ayuden a gamificar, falta de innovación tecnológica, resistencia al cambio, entre otros. Mientras que en el estudiante se presenta en dichos casos un acceso limitado a las herramientas tecnológicas.

Según (Ojeda Lara & Zaldívar Acosta, 2024) “Es fundamental que el uso de esta metodología se realice correctamente, haciendo hincapié en la adecuada elaboración de materiales y estrategias, con una intención de aprendizaje considerando las características socioemocionales de los estudiantes”.

Consolidar estas metodologías en la enseñanza universitaria en línea demanda capacitar de forma continua al docente con respecto a la planificación y herramientas que usara para gamificar.

En relación con el sistema prisma, con las revistas seleccionadas y filtradas, la revisión de los artículos analizados de forma sistemática; SCIELO, REDALYC, DIALNET; se llegó a la conclusión por medio de evidencias con el método cualitativo lo siguiente:

La gamificación como una técnica que ayuda al aprendizaje del estudiante independientemente del ámbito institucional en que dicho alumno se encuentre, dando como resultado final que, al aplicar la gamificación, se presente un mejor desempeño en el proceso de aprendizaje siempre y cuando se aplique de una manera correcta. La gamificación educativa favorece el trabajo en equipo, el desarrollo de las competencias intelectuales y la colaboración de los estudiantes en grupo, por lo tanto, no es una estrategia metodológica nueva, pero se aprecia en la actualidad

como una acción innovadora de amplio potencial en la educación (Mero Mendoza & Castro Bermúdez, 2020).

Conclusiones

Por medio de la revisión sistemática se logró indagar sobre la aplicación de la gamificación en educación superior, lo que confirma la influencia positiva en la motivación y el rendimiento académico, siempre que exista una planificación pedagógica rigurosa. La revisión sistemática evidencia que el uso de mecánicas y dinámicas de juego (puntos, niveles, narrativas, retos) incrementa el compromiso estudiantil, la participación en clase y el desarrollo de competencias como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

La implementación de la gamificación en la educación superior enfrenta desafíos estructurales, pedagógicos y actitudinales que limitan su adopción generalizada. Los principales obstáculos identificados son: resistencia al cambio por parte de docentes y estudiantes, insuficiente formación especializada del profesorado, limitaciones de infraestructura tecnológica (especialmente en Latinoamérica), y el riesgo de que los alumnos se enfoquen exclusivamente en recompensas extrínsecas en detrimento del aprendizaje significativo.

Entre los desafíos más frecuentes que se encontraron al momento de aplicar la gamificación en educación superior tenemos los siguientes; la resistencia al cambio que aún existe en estudiantes y docentes, la falta de capacitación para utilizar herramientas tecnológicas y poder gamificar, el tiempo de planificación que le toma al docente con respecto a fusionar el contenido de aprendizaje con las herramientas de gamificación que se van a aplicar. Esta metodología representa una alternativa pedagógica que ha evolucionado para el bienestar de estudiantes y docentes, idónea para analizar los temas de aprendizaje y los estudiantes desarrollen habilidades.

Recomendaciones

Es necesario analizar con mayor frecuencia como se puede generar un equilibrio entre los juegos de gamificación y los temas de aprendizaje, para así no olvidar que el único objetivo de aplicar esta herramienta es fortalecer el contenido de clases a los estudiantes.

Para poder afirmar que es netamente eficiente la gamificación se debe de indagar sobre cómo se puede proceder para que las instituciones de educación superior cuenten con infraestructuras adecuadas que permitan los recursos tecnológicos a los estudiantes, así como es necesario poder investigar él porque es necesario que el docente tenga capacitaciones frecuentes sobre el manejo de estas herramientas de gamificación.

Para la práctica docente e institucional, se recomienda que las universidades implementen programas de capacitación docente continua en diseño pedagógico gamificado, haciendo énfasis en la gamificación profunda (narrativas, avatares, misiones) sobre la superficial (puntos y medallas). Además, es prioritario que las instituciones realicen un diagnóstico previo de los recursos tecnológicos disponibles y las brechas de acceso de los estudiantes, para diseñar experiencias gamificadas inclusivas. Los docentes deben equilibrar recompensas extrínsecas con estrategias que fomenten la autonomía, la competencia y la relación social (satisfacción de las necesidades psicológicas básicas), asegurando que el objetivo central siga siendo el aprendizaje significativo y no la mera acumulación de puntos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Pérez López, E. (2023). Pertinencia, Calidad e Innovación en Educación Superior. *Scielo*. Recuperado el 31 de Marzo de 2026, de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-24582023000100255
- Acosta Yela et al., M. T. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Scielo*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662022000200028&script=sci_arttext
- Alarcón Martínez, V., & Tejero Claver, B. (2025). Beneficios de la Gamificación educativa como técnica de aprendizaje en el área de las Ciencias Formales. *European Public & Social Innovation Review*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/1847/1103>
- Amat y León et al., L. D. (2024). Principios teóricos de la gamificación: un análisis conceptual y reflexivo. *Revista Ciencias Pedagógicas*. Recuperado el 06 de Abril de 2026, de <https://www.cienciaspedagogicas.rimed.cu/index.php/ICCP/article/view/548/622>
- Boillos García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. *Dialnet*. Recuperado el 2026 de Marzo de 2026, de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaGamificacionYElAprendizajeLudicoComoRecursoDidac-325324.pdf>
- Camargo Torres et al., M. D. (2023). EVALUACIÓN EDUCATIVA Y MOTIVACIÓN ESCOLAR EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista Metropolitana*. Recuperado el 25 de Marzo de 2026, de <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778125022.pdf>
- Chacón Tapia, P. T. (2023). Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante. *Revista Multidisciplinar*. Recuperado el 31 de Marzo de 2026, de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5414/8191>
- Florez Mujica, I. Y., & de la Vega Aparicio, V. P. (2025). Gamificación como estrategia de participación en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3992>
- Franco Segovia, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dialnet*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de

file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-

ImportanciaDeLaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanza-9152386.pdf

Heredia Sánchez et al., B. D. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*. Recuperado el 23 de Mayo de 2026, de <https://revista.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

Ibarra Quiroz, H. A., & Cobeña Macías, T. E. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Sinapsis*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de <file:///C:/Users/User/Downloads/1098-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6725-1-10-20241231.pdf>

Jara Malpica, G. E. (2025). Práctica Docente y Motivación Académica en Educación Superior: Una Revisión Sistemática (2019-2024). *Scielo*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-29872025000100048&script=sci_arttext

Ormazábal Valladares et al., V. (2024). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Scielo*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412023000100128&script=sci_arttext

Salazar Ayala, C. M., & Gastélum Cuadras, G. (2020). Teoría d la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisió sistemática. *Revista Reto*. Recuperado el 05 de Abril de 2026, de <https://www.revistaretos.org/index.php/retos/article/view/72729/49545>

Sepulveda Peñaranda, F. A., & Hinestroza, L. M. (2025). La Gamificación en el Aula: Estrategias, Beneficios, Retos e Impacto. *Saberser*. Recuperado el 18 de Marzo de 2026, de <https://saberser.unac.edu.co/ojs/index.php/saberser/article/view/38>

Trejo González, H. (06 de Abril de 2019). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula*. Recuperado el 04 de Abril de 2026, de Tecnología, Ciencia y Educación: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285/213>

Alguiar Bernaola et al., L. R. (2025). Gamificación pedagógica y persistencia académica en estudiantes de educación superior: Factores de éxito y limitaciones. *Scielo*. Recuperado el 07 de Mayo de 2026, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S3006-13852025000200776&lng=en&tlng=es

- Amén Carrillo, M. E., & Hermann Acosta, A. (2025). Revisión sistemática: la gamificación como estrategia docente en la educación general básica en américa del sur. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/798/1330>
- Amparo Salcedo, M. A. (2026). Gamificación en la formación docente: revisión sistemática de literatura (2020–2025). *Revista Almamater*. Recuperado el 10 de Abril de 2026, de <https://revistaalmamater.org/index.php/journal/article/view/56/2>
- Ardila Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Dialnet*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-SupuestosTeoricosParaLaGamificacionDeLaEducacionSu-7768751.pdf>
- Ayala Escudero et al., F. I. (2024). La Gamificación como una Herramienta de Evaluación Estudiantil. *Dialnet*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoUnaHerramientaDeEvaluacionEstudi-9726275.pdf>
- Azuaje Pirela, M. (2020). Protección jurídica de los Productos de la inteligencia artificial en el sistema de propiedad intelectual. *Revista Jurídica Austral*. Recuperado el 27 de Abril de 2026, de <https://ojs.austral.edu.ar/juridicaaustral/article/view/343/542>
- Briones Zambrano , M. M. (2025). Propuesta metodológica para la integración de la gamificación en la educación superior. *Dialnet*. Recuperado el 04 de Junio de 2026, de <https://riidg.org/index.php/1/article/view/33/55>
- Buendía Cueva et al., G. I. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática. *Scielo*. Recuperado el 25 de Marzo de 2025, de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000300216&script=sci_arttext
- Bueno Baquero et al., A. (2024). Enfoques gamificados de pensamiento computacional en formación docente. *Dialnet*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de <https://recyt.fecyt.es/index.php/Redu/article/view/100691/78799>
- Carbajal Destre et al., P. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Scielo*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000200484&script=sci_arttext
- Ceferina Cabrera , F., & Román Santana, W. M. (2025). Tendencias y desafíos de la gamificación e inteligencia artificial en la educación: revisión sistemática. *Horizontes*

- Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. Recuperado el Marzo de 2026, de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v9n39/2616-7964-hrce-9-39-2971.pdf>
- Chamba Gomes et al., A. M. (2025). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. *Revista Vitalia*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de <https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544/1171>
- Chanta Nuñez et al., C. M. (2025). Gamificación en contextos universitarios: revisión sistemática sobre su. *Scielo*. Recuperado el 03 de Junio de 2026, de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v5n13/2959-6513-rt-5-13-335.pdf>
- Ciapponi, A. (2021). *La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para reportar revisiones sistemáticas*. Evidencia, actualización en la práctica ambulatoria. Recuperado el 27 de Abril de 2026, de [file:///C:/Users/User/Downloads/6960-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4727-2-10-20210728%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/6960-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4727-2-10-20210728%20(3).pdf)
- Cisneros et al., A. (2021). *TecNM, Centro de Investigación y Desarrollo Tecnológico, Cuernavaca, Morelos Mexico, 12, 22*. Recuperado el 04 de Abril de 2026, de https://www.researchgate.net/profile/Yasmin-Hernandez-2/publication/352005936_Estudio_sobre_Sistemas_Tutores_Inteligentes_basados_en_Gamificacion_Study_on_Intelligent_Tutor_Systems_based_on_Gamification/links/60b51fc24585154e5ef58681/Estudio-sobre-Sistema
- Cuba Rondón, B. E., & Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Scielo*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2227-18992021000500366&script=sci_arttext
- Delgado Arenas et al., R. (2025). Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *Scielo*. Recuperado el 03 de Junio de 2026, de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v9n36/2616-7964-hrce-9-36-306.pdf>
- Delgado Herrada et al., M. I. (2021). Teoría de la Autodeterminación. Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Dialnet*. Recuperado el 10 de Abril de 2026, de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriaDeLaAutodeterminacion-8408523%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriaDeLaAutodeterminacion-8408523%20(1).pdf)
- Flores Romero, S. (2023). *Repositorio Institucional Buap*. Recuperado el 05 de Abril de 2026, de <https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/1f4c4759-5176-43cd-8840-40e3ac360be0>
- García Casaus et al. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Dialnet*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de

file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-

LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf

García et al., S. A. (2021). Gamificación en educación superior. revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Redalyc*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de <https://www.redalyc.org/journal/6837/683772036006/683772036006.pdf>

Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Unifé*. Recuperado el 23 de Mayo de 2026, de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>

Gutiérrez García et al., J. L. (2023). *Aprendizaje Digital: Estrategias Y Transformaciones En La Educación Y El Aprendizaje*. Jipijapa. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de <https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/20/22>

Heras Aguilar, M. (2025). *Gamificación*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/121643791/GAMIFICACION_Y_CLASES_INTERACTIVAS_DE_MUSICA._Codigo_Orcid-libre.pdf?1741056609=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGAMIFICACION_Y_CLASES_INTERACTIVAS_DE_MU.pdf&Expires=1780723237&Signature=c1

Heredia Sánchez et al., B. D. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://revista.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

Heredia Sánchez et al., B. D. (2020). *La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior*. Recuperado el 23 de Mayo de 2026, de <https://revista.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Revistas Unife*. Recuperado el 06 de Abril de 2026, de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>

Jaramillo Mediavilla et al., L. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado el 07 de ABRIL de 2026, de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/166877/11-3695-Eduotec91_2025-03.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Laraña, M. R. (2023). *Universitat Oberta de Catalunya*. Recuperado el 18 de Marzo de 2026, de <https://openaccess.uoc.edu/items/2d3e190a-8f7a-4dea-9296-e591c08908c1#page=1>

- Lazarte, I., & Gómez, S. G. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. *Ria*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <https://riaa-tecno.unca.edu.ar/bitstream/handle/123456789/967/Aplicacion%20de%20la%20herramienta%20Quizizz%20como%20estrategia....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lema Balla et al., J. R. (2024). La Gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en Ecuador. *Dialnet*. Recuperado el 04 de Junio de 2026, de <file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEducativaAlternativaParaLaEnsenanzaC-9911844.pdf>
- Loáiciga Gutiérrez, J. L., & Chanto Espinoza, C. L. (2024). Estrategias que fomentan la motivación del estudiante universitario en el aula, a través de herramientas emergentes de aprendizaje en línea. *Dialnet*. Recuperado el Abril de 03 de 2026, de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstrategiasQueFomentanLaMotivacionDelEstudianteUni-10011872.pdf>
- López Chamorro et al., G. F. (2025). Gamificación en la educación: avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar. *Revista Imaginario Social*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/324/538>
- López Gómez, H. E., & Velásquez Orellana, M. (2025). Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico en el contexto de educación superior. *Scielo*. Recuperado el 03 de Junio de 2026, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v21n104/1990-8644-rc-21-104-e4342.pdf>
- Mallitasig Sangucho et al., A. J. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA*. Recuperado el 04 de Abril de 2026, de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionComoTecnicaDidacticaEnElAprendizajeDeL-7878892.pdf>
- Mejía, D. Y. (2022). *Repositorio Digital UNACH*. Recuperado el 12 de Abril de 2026, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9135/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-012-2022.pdf>
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. Recuperado el

- Marzo de 2026, de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>
- Moreno Avitia et al., F. D. (2025). Gamificación en la educación de ciencias de la salud: una revisión del impacto de las TIC en el rendimiento académico, motivación y satisfacción académica. *Redalyc*. Recuperado el 03 de Junio de 2026, de <https://redalyc.org/journal/7487/748781889010/748781889010.pdf>
- Ojeda Lara, O. G., & Zaldívar Acosta, M. d. (2024). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Scielo*. Recuperado el Marzo de 2026, de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100005
- Ojeda Lara, O. G., & Zaldívar Acosta, M. d. (2024). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Scielo*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100005
- Olivo García et al., E. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Redalyc*. Recuperado el 03 de Junio de 2026, de <https://redalyc.org/journal/688/68880260002/68880260002.pdf>
- Orozco Inca et al., E. E. (2020). Retos a la gestión de la calidad en las instituciones de educación superior en Ecuador. *Scielo*. Recuperado el 30 de Marzo de 2026, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412020000200019&script=sci_arttext
- Paredes Vasquez de Liñan, M. M., & Obando Peralta, E. C. (2024). Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica. *Revista clío*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de <https://revistaclio.es/index.php/edicionesclio/article/view/139/261>
- Prieto Andreu, J. M. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Scielo*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Rodríguez Jiménez, C. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *Dialnet*. Recuperado el Marzo de 2026, de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElUsoDeLaGamificacionParaElFomentoDeLaEducacionInc-7454938.pdf>
- Rodríguez Torres et al., Á. F. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dialnet*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de

- file:///C:/Users/carcomp/Downloads/Dialnet-LosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034%20(1).pdf
- Rodríguez Vázquez et al., N. (2020). Teoría De La Autodeterminación Y Su Relación Con La Conducta Sexual De Riesgo En Adolescentes: Una Revisión Sistemática. *Health and Addictions*. Recuperado el 05 de Abril de 2026, de https://www.researchgate.net/profile/Jose-Torres-76/publication/343491515_Teoria_de_la_autodeterminacion_y_su_relacion_con_la_conducta_sexual_de_riesgo_en_adolescentes_Una_revision_sistematica/links/5f470615a6fdcc14c5c9f15d/Teoria-de-la-autodeterminacion-
- Román Laraña, M. (2023). La gamificación como tendencia educativa en la actualidad. *Universitat Oberta de Catalunya (UOC)*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <https://openaccess.uoc.edu/items/2d3e190a-8f7a-4dea-9296-e591c08908c1#page=1>
- Ruano Gordon et al., J. A. (2025). Impacto de la gamificacion en el rendimiento academico y la motivación de los estudiantes de educacion básica superior. *Revista Multidisciplinar*. Recuperado el 05 de Abril de 2026, de file:///C:/Users/User/Downloads/3374-Article%20Text-15666-1-10-20250404.pdf
- Saavedra, M. G., & González, P. R. (2021). La clase magistral en el contexto del modelo educativo basado en competencias. *Scielo*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582021000100321
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>
- Sañay Moina et al., G. I. (2025). Gamificación como recurso para el logro de aprendizaje significativos: motivación, participación y rendimiento académico. *Star of Sciences Multidisciplinary Journal*. Recuperado el 26 de Marzo de 2026, de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionComoRecursoParaElLogroDeAprendizajeSig-10376189.pdf
- Sepulveda Peñaranda, F. A., & Mayoral Hinstroza, L. (2025). La Gamificación en el Aula: Estrategias, Beneficios, Retos e Impacto. *SaberSer Journal*. Recuperado el 05 de Junio de 2026, de <https://saberSer.unac.edu.co/ojs/index.php/saberSer/article/view/38/212>
- Soledispa Rivera et al., A. M. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica. *Dialnet*. Recuperado el 03 de Abril de 2026, de

file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-

MotivacionYSuInfluenciaEnElDesempenoAcademicoDeLos-8280937.pdf

- Valenzuela Alfaro, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140/237>
- Villafán Amezcua, L. A., & Linares, É. (2023). Aprendizaje Basado en Gamificación. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*. Recuperado el Marzo de 2026, de <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/2493/1917>
- Vimos Rosacela, E. M., & Cárdenas Cordero, N. M. (2024). Gamificación en Educación Superior: desafíos y propuesta para docentes de la Carrera de Arquitectura. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*. Recuperado el 05 de junio de 2026, de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/747/736>
- Viñolas, E., & Sepulveda, L. (2022). Gamificación y la evaluación de los aprendizajes en educación superior. *Dialnet*. Recuperado el 06 de Mayo de 2026, de <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/72/90/115>

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

