



Revista de Investigación en Tecnologías de la Información

ISSN: 2387-0893

editorial@riti.es

Universitat Politècnica de Catalunya

España

Valenzuela Osuna, Saúl; Guardado Garza, Katherine Galilea; Díaz Díaz, Miguel Alexis

La influencia de la gamificación en la educación superior. Revisión de literatura

Revista de Investigación en Tecnologías de la Información,
vol. 12, núm. 26, 2024, julio-diciembre, pp. 39-47

Universitat Politècnica de Catalunya

España

DOI: <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.004>

- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en portal.amelica.org





La influencia de la gamificación en la educación superior. Revisión de literatura

The influence of gamification in higher education. Literature review

Saúl Valenzuela Osuna

Universidad Autónoma de Sinaloa, Mazatlán, México

saul_valenzuela_31@hotmail.com

ORCID: 0009-0008-6723-2590

Katherine Galilea Guardado Garza

Universidad Autónoma de Sinaloa, Mazatlán, México

katherineguardadog@gmail.com

ORCID: 0009-0004-9598-5136

Miguel Alexis Díaz Díaz

Universidad Autónoma de Sinaloa, Mazatlán, México

m62346720@gmail.com

ORCID: 0009-0008-9690-2602

doi: <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.004>

Recibido: Junio 18, 2024

Aceptado: Septiembre 13, 2024

Resumen: Actualmente, existen métodos para optimizar la relación entre la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, resaltando entre ellos una metodología, la gamificación. Surgiendo como una respuesta por parte del avance de la tecnología para facilitar un trabajo conjunto entre el docente y el alumno. El presente artículo tiene como objetivo explorar la influencia y las aplicaciones de los juegos de aprendizaje en el ámbito del nivel universitario, mediante una revisión de literatura. Se utilizó el método documental para realizar una revisión de la literatura de los últimos ocho años acerca de la influencia de la gamificación en la educación superior. Se analizaron 20 artículos de investigación que sirvieron para identificar la influencia que los juegos tienen en el aula. En conclusión, se infiere que la gamificación tiene peso en ciertos países que han aplicado el método, teniendo en cuenta esto, la influencia es positiva y con grandes posibilidades de seguir en aumento.

Palabras clave: Gamificación, Juegos Educativos, Educación Superior, Aprendizaje.

Abstract: Currently, there are methods to optimize the relationship between teaching and learning in higher education, notably highlighting one methodology: gamification. Emerging as a response to technological advancements, it facilitates collaborative work between teachers and students. Through a literature review, this article explores the influence and applications of learning games in the university context. The documentary method was used to review the literature from the past eight years regarding the impact of gamification in higher education. Twenty research articles were analyzed to identify the influence of games in the classroom. In

conclusion, it is inferred that gamification holds significance in certain countries that have applied the method. Considering this, the influence is positive and has great potential for continued growth.

Keywords: *Gamification, Educational Games, Higher Education, Learning.*

1. Introducción

En los últimos años, las tecnologías de la información y comunicación (TIC), surgieron para optimizar la relación entre la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior [1]. La gamificación es, en el presente, una de las técnicas de mayor aceptación, que nació con el fin de unir las herramientas de juego para ofrecer un ambiente de aprendizaje nuevo [2]. Este término dio origen en el mundo del medio digital en el año del 2008, sin embargo, no fue hasta después del segundo periodo del 2010 que se adoptó [3]. La ludificación se posiciona en un importante lugar dentro de la educación, utilizada como una metodología para motivar a la comunidad estudiantil durante su proceso de aprendizaje. El hecho de jugar para aprender es una forma de poder llamar la atención, y surge como una manera de acompañar a la metodología de la enseñanza tradicional; y de esta manera lograr la motivación e interés sobre conocer la implementación e influencia de los juegos utilizada en la formación superior [4].

Este estudio se realizó con propósitos de comprender y analizar esta técnica y la influencia que tiene dentro del amplio tema de la educación, el análisis está enfocado en el nivel universitario. El motivo de la elección sobre la educación superior se debe a que actualmente, el análisis en el ámbito de la gamificación en educación superior se enfoca en varias áreas. Esto incluye la descripción detallada del diseño y la aplicación de productos con esta índole, así como el establecimiento de modelos para crear estrategias didácticas gamificadas. Además, se examina el impacto de la implementación de estas estrategias en una variedad de disciplinas académicas, que abarcan desde matemáticas y ciencias sociales hasta ciencias de la salud e ingenierías, entre otras [5].

El presente artículo de investigación logra beneficiar a docentes, administradores e incluso a estudiantes interesados en mejorar la experiencia de aprendizaje en la educación universitaria mediante el uso de la gamificación. Al comprender y analizar esta técnica y su impacto dentro del nivel académico superior, permite proporcionar información útil para optimizar la productividad de los métodos de enseñanza usando juegos educativos como enfoque principal. Además, al examinar la influencia de la implementación de recursos y estrategias de la ludificación en diversas áreas escolares, se alcanza a abordar el problema de la falta de motivación y compromiso de los educandos.

El objetivo de este artículo es explorar la influencia y las aplicaciones de los juegos de aprendizaje en el ámbito del nivel universitario, mediante una revisión de literatura. Se buscó comprender el funcionamiento de la metodología, basada en la innovación de un nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando ser aplicada, y cómo influye en la motivación y la atención de los alumnos.

La siguiente sección es la revisión de la literatura, donde se examina el estado actual de la investigación en este campo. A continuación, la metodología detalla los materiales y métodos utilizados, proporcionando suficiente información para replicar y validar los resultados obtenidos. En la cuarta sección, se presentan de manera concisa y precisa los resultados, junto con su interpretación; siguiendo con la discusión, donde se analizan diferentes puntos de vista de varios autores; finalmente, en la sección seis se encuentran las conclusiones extraídas del análisis de los resultados. Culminando con las referencias bibliográficas de las publicaciones citadas en este trabajo.

2. Revisión de la literatura

La gamificación, definida como la aplicación de técnicas, elementos y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos [6], ha emergido como una estrategia prometedora para mejorar la participación y el aprendizaje en el ámbito educativo. Esta sección del estado del arte proporciona una revisión de la investigación reciente sobre el impacto de la gamificación en la educación, resaltando los principales hallazgos, tendencias y áreas de investigación emergentes. A diferencia de la enseñanza tradicional, vista por muchos estudiantes como poco efectiva y tediosa, la gamificación sitúa a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en el motor principal [7].

Estudios recientes han demostrado un creciente interés en el uso de técnicas lúdicas como herramienta para incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento escolar de los universitarios. Según un estudio realizado basado en retos en el Tecnológico de Monterrey, México, los estudiantes percibieron que la gamificación

basada en retos favoreció su aprendizaje, ya que al recibir una retroalimentación inmediata y al tener oportunidad de volver a intentar el reto, les dio la oportunidad de repensar y reflexionar sobre su respuesta, dando lugar a un proceso metacognitivo [8].

Se han desarrollado una variedad de enfoques y estrategias de incorporación de los juegos, incluyendo el uso de puntos, niveles, insignias, competencias o retos, y narrativas, adaptadas a diferentes contextos y disciplinas académicas. Investigaciones muestran que la gamificación puede tener un impacto positivo en el aprendizaje al aumentar la motivación de los estudiantes [9], fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y mejorar la retención y comprensión del contenido. Según un estudio realizado en la Universidad de Barcelona, la mayoría de los estudiantes manifestaron haber disfrutado la experiencia y consideraron que la información recibida era no solo útil, sino también interesante. Además, mostraron una disposición favorable hacia participar en futuras formaciones de estilo similar [9].

Se ha recalcado la importancia de diseñar experiencias de usos de la gamificación que sean importantes, significativas y conforme a los objetivos de aprendizaje, así como la necesidad de proporcionar retroalimentación y oportunidades de aprendizaje. Sin embargo, continúan algunos desafíos o retos en cuanto a la aplicación de las técnicas de la participación e interés basado en juegos en la educación superior, entre ellos, la oposición al cambio por parte de los docentes o incluso del alumnado, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la evaluación de su impacto a largo plazo. Acerca de los desafíos, así es como funciona en realidad la gamificación, creando retos, ya que de otra manera no existirían, y de esta forma se logra enfocar los esfuerzos para cumplir con las metas planteadas [10].

Es relevante también señalar el peso que tienen los docentes en este escenario, debido a que los docentes deben estar enterados, tanto de la materia que imparten como de las técnicas que deben utilizar con sus respectivos estudiantes; una investigación realizada en Ecuador arrojó que el uso de medios como los juegos afectan positivamente a la experiencia de aprendizaje y al mismo tiempo el conocimiento que poseen los maestros sobre el mismo, los usos y beneficios que éstos traen [11].

Hablando sobre el éxito de la aplicación de la gamificación en el contexto de la educación superior, es importante resaltar los posibles escenarios de éxito de esta práctica: tanto la integración de los juegos como método de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, también representa un área prometedora de investigación futura.

A partir de varias investigaciones y artículos consultados se concluye que, las estrategias pedagógicas de gamificación han mostrado un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la motivación de los estudiantes. La incorporación de elementos propios de los juegos en actividades educativas ha demostrado que los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos [12]. La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación superior virtual permite la creación de nuevas estrategias de aprendizaje que ayudan al proceso educativo. Esto se logra al adoptar un cambio de enfoque que prioriza las necesidades individuales de los estudiantes [13].

A medida que continúa la investigación en este campo, es importante afrontar los desafíos existentes y explorar nuevas oportunidades para mejorar su aplicación y aumentar y mejorar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación en la educación puede ser una herramienta didáctica valiosa, integrando diversos aspectos cruciales para la formación del alumno, como los cognitivos, sociales y emocionales [7].

3. Materiales y métodos

De acuerdo al objetivo de la investigación y considerando los hallazgos mencionados en el Estado del Arte, este estudio adopta un enfoque cualitativo con un nivel de investigación exploratorio. Se utilizó el método documental en la revisión de la literatura de los últimos ocho años acerca la influencia de la gamificación en la educación superior. El diseño de campo es de corte transversal, lo que permitió obtener los avances, perspectivas y prácticas actuales en este ámbito. Para la identificación de fuentes se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos académicas Google Académico, utilizando términos clave relacionados con la gamificación y la educación superior: (Antecedentes e Influencia), (Gamificación y Educación Superior). Se seleccionaron documentos relevantes que abordan específicamente la aplicación de juegos de aprendizaje en el ámbito universitario.

Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los documentos pertinentes. Siendo los criterios de inclusión: artículos de revista en español, con un rango de búsqueda de 2015 a 2023 y los artículos tratan sobre la gamificación en los universitarios. Los criterios de exclusión fueron: documentos ajenos a artículos

de revista, la gamificación en un grado de estudio diferente al nivel superior, artículos publicados antes de 2015 y después de 2023 y un idioma que no sea español. Se consideraron estudios cualitativos, cuantitativos y estudios de caso que proporcionan información detallada sobre la implementación y los resultados de la gamificación en la educación superior. Se llevó a cabo un análisis detallado de los documentos seleccionados, identificando temas emergentes, patrones y tendencias en la literatura. Se utilizaron técnicas de análisis cualitativo para explorar las percepciones, experiencias y prácticas relacionadas con la gamificación en la educación superior. Se presentan los hallazgos de manera descriptiva y analítica, destacando las principales conclusiones y contribuciones de los estudios revisados. Por último, se realizó una evaluación crítica de la calidad y relevancia de la literatura revisada, identificando posibles sesgos y limitaciones metodológicas. Se discuten las implicaciones de los hallazgos para la comprensión del fenómeno de la gamificación en la educación superior y se proponen recomendaciones para futuras investigaciones.

4. Resultados

La Tabla 1 presenta los resultados de las publicaciones obtenidas a través de la consulta en la base de datos de Google Académico.

Tabla 1. Publicaciones concernientes a la influencia de la gamificación en la educación superior.

Año y País	Autor y Título	Contribución
2023 México	Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta [2] Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior	Este artículo, basado en el método inductivo, paradigma humanista y enfoque cualitativo, tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación en los estudiantes de educación superior. La investigación se estructura en tres partes: primero, se examina la motivación de los alumnos; segundo, se analizan las estrategias más comunes empleadas por los profesores; y tercero, se abordan los desafíos de implementar esta metodología en el ámbito universitario. Los resultados principales identificaron las estrategias que más influyen en la motivación de los estudiantes y las formas efectivas de aplicar la gamificación. Finalmente, se discutieron los desafíos, reflexiones y recomendaciones para mejorar la enseñanza a través de la gamificación.
2023 Ecuador	Tafur Méndez <i>et al.</i> [11] Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior	Señala la importancia del uso de la gamificación, dando como resultado la existencia de su uso inadecuado o escaso, proponiendo así el buen uso de las estrategias basadas en la utilización de videojuegos o elementos de juegos y en las tecnologías, las cuales logran ser de gran utilidad al potenciar el aprendizaje dentro de este contexto.
2023 Ecuador	Díaz Alcívar y Villa Ortiz [14] Gamificación y promoción digital en la educación superior	Se deduce que los recursos de gamificación más aceptados por los estudiantes son <i>Kahoot!</i> y <i>Genially</i> . Estas herramientas, ampliamente reconocidas y de fácil acceso, facilitan una mejor interacción entre los usuarios. Esta interacción, a su vez, contribuye directa o indirectamente al prestigio y posicionamiento de las carreras universitarias.
2023 Chile	Echavarría Echavarría y Leigh González [15] Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior	Con el propósito de integrar una estrategia metodológica basada en métodos de enseñanza lúdicos, se aplicó un inventario de estilos de aprendizaje a 46 estudiantes. Los resultados revelaron dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento.

2022	Colombia	García y Meneses [16] Evidencias de Gamificación Implementada en Educación Superior	Señala a la gamificación como una herramienta pedagógica importante y prevalente en países como España y Brasil, quienes más han implementado y documentado dicha metodología. Denota una baja evidencia académica acerca del uso de la gamificación y los juegos en las instalaciones universitarias.
2022	España	Martínez López <i>et al.</i> [6] La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior	Al utilizar la herramienta de gamificación educativa Kahoot! en una muestra de 814 estudiantes de educación superior, se conocen las opiniones por parte del alumnado, en donde se destacan, tanto los resultados positivos como los negativos; estos hallazgos funcionan como predictores de un mejor rendimiento en los discentes.
2021	Honduras	Zepeda y Cantarero [17] La gamificación de la filosofía para el aprendizaje significativo en la educación superior	Destaca que la psicopedagogía proporciona información sobre los procesos de aprendizaje de los alumnos y la construcción de conocimientos científicos. Por esta razón, ofrece un respaldo teórico para implementar herramientas con un propósito educativo, como la gamificación, basándose en sus diversas teorías.
2021	Bolivia	Peñafiel Rodríguez [12]. El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior	Con un enfoque totalmente dirigido a la revisión de literatura, se logran comprender cuatro importantes fases. Además, señala la importancia del juego dentro del proceso de aprendizaje y el impacto que la gamificación tiene al aplicarse en la educación.
2020	México	Rincón-Flores [8]. Gamificación en la educación superior	Demuestra cómo los elementos de gamificación aplicados en contextos no lúdicos son percibidos y aprovechados por los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente cuando se utilizan actividades basadas en retos.
2019	Colombia	Ardilla Muñoz [1]. Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior	El artículo resalta cómo los docentes pueden impulsar el desarrollo integral de los estudiantes mediante la creación de actividades atractivas y desafiantes. Esto fomenta habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre compañeros. Además, resalta la importancia de que el docente actúe como mediador entre el estudiante y el conocimiento, fomentando tanto la comprensión de los demás como el autoconocimiento.
2019	Colombia	Valencia-Quecano y Orellana-Viñambres [5] Barreras en la implementación de la Gamificación en educación superior: revisión de literatura.	El artículo identifica obstáculos para implementar la gamificación y destaca la relevancia de la formación docente en competencias tecnológicas. Esto facilita la aplicación efectiva de la gamificación por parte de los docentes como de otros profesionales en entornos virtuales de aprendizaje, promoviendo una comprensión integral basada en las últimas perspectivas sobre esta metodología.
2019	España	Pérez Vázquez <i>et al.</i> [7] Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje	Los resultados de esta investigación indican una gran aceptación de la herramienta <i>escape room</i> como estrategia didáctica entre el alumnado. Realizando una encuesta a los estudiantes, se tomaron en cuenta tres importantes aspectos, la motivación, el aprendizaje y la evaluación.
2019	España	García Santos y Muñoz Soriano [9] Experiencias reales de gamificación en educación	Este estudio presenta experiencias prácticas variadas en diferentes niveles académicos y temáticas, adaptando estrategias de gamificación de manera relevante. Los resultados obtenidos son consistentes y ofrecen un contenido pedagógico significativo, destinado a inspirar a los docentes con ideas creativas para implementar esta técnica en diversos entornos educativos.

2019	Vargas Salazar y Polo Morquera [13] Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar procesos de educación superior bajo la modalidad virtual	El artículo ofrece un análisis de cómo los estudiantes responden a las metodologías de gamificación en entornos virtuales de aprendizaje. Destaca que la percepción del conocimiento por parte del estudiante está estrechamente ligada a su interacción con él.
2019 Ecuador	Torres Toukoumidis, y González Moreno [18] Gamificación en la Educación Superior: Estudio De Caso México y Ecuador	El artículo ofrece una revisión detallada de las principales teorías sobre la integración de la gamificación en la educación superior, focalizándose particularmente en contextos latinoamericanos. Se enfatiza la necesidad de fomentar una cultura de innovación entre los docentes como un factor clave para mejorar la calidad educativa en este nivel.
2018 España	Llorent Vaquero [19]. Gamificación y juegos serios en Educación Superior.	El artículo presenta una experiencia con la implementación de Juegos Serios y gamificación en la asignatura de <i>Tecnología Educativa</i> del Grado en Pedagogía de la Universidad de Sevilla. El estudio se centra en dos objetivos principales: describir el proceso de desarrollo de los Juegos Serios y evaluar esta experiencia desde la perspectiva de los estudiantes involucrados.
2018 Colombia	Santana Cabello y García-Juan [10] La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento	El proyecto utiliza una metodología de investigación-acción participativa, donde los estudiantes actúan como evaluadores y también son evaluados. Participaron un total de 109 estudiantes, y los resultados subrayan que los estudiantes motivados muestran un rendimiento mejorado. Además, este enfoque contribuye al desarrollo de conocimiento sobre metodologías alternativas en la enseñanza universitaria.
2017 Colombia	Lozada-Ávila y Betancur-Gómez [4] La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática	El artículo identifica factores comunes y diferencias que muestran cómo la gamificación puede influir positiva o negativamente en la motivación, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes. Por ello, se considera crucial establecer un marco común claro para su aplicación. Especialmente importante es identificar qué enfoques son adecuados para diferentes áreas de conocimiento, ya sea en el ámbito de la Educación Superior o en entornos organizacionales.
2016 México	Reyes Cabrera y Góngora Balam [20] Estrategias de gamificación en la educación superior: un caso en una universidad pública.	Examina el impacto en el aprendizaje de los estudiantes en un curso universitario que emplea estrategias de gamificación y utiliza la plataforma educativa <i>Classcraft</i> . Se detalla el procedimiento de la investigación, que fue un estudio de caso, y se desarrolla el curso durante catorce semanas de trabajo, durante las cuales se monitorean los comportamientos de los estudiantes en la plataforma. Al final, se realizan entrevistas individuales.
2015 España	Vargas-Enríquez <i>et al.</i> [3] Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática	El estudio investiga cómo las aplicaciones gamificadas mejoran el rendimiento de los estudiantes en la enseñanza de Informática. Los resultados indican que la gamificación tiene un efecto positivo notable en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se destaca una mejora significativa en la satisfacción y la actitud de los estudiantes hacia el uso de estas aplicaciones.

Fuente: Elaboración Propia.

Con base en los 20 artículos consultados en la plataforma *Google Académico -Scholar Google-* publicados entre 2015 y 2024, se señalan las tendencias, tanto del uso adecuado como del indebido de la gamificación. La mayoría de los estudios analizados destacan que la estrategia aplicada de los videojuegos en la educación superior va en

aumento y se proyecta que siga creciendo. Se remarca la importancia que la gamificación tiene en los estudiantes, así como la influencia que ésta misma tiene, al ser una estrategia relativamente moderna, hubo artículos que demostraron que este método de enseñanza basado en los videojuegos tiene mayor peso en ciertos específicos, sin embargo, no deja de ser una razón para que los juegos usados en la educación superior tengan una gran influencia en los estudiantes y docentes.

5. Discusión

La gamificación en la educación superior ha mostrado ser una herramienta poderosa para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de la revisión de literatura realizada, se evidencian diversas estrategias y enfoques que destacan la efectividad de la gamificación en este contexto. Las publicaciones analizadas coinciden en que la gamificación aumenta la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más activo y participativo.

Uno de los hallazgos más significativos es el impacto positivo de la retroalimentación inmediata y la oportunidad de repetir retos, lo cual fomenta un proceso metacognitivo en los estudiantes. Este enfoque, empleado en el Tecnológico de Monterrey, ha demostrado que los estudiantes reflexionan y mejoran sus respuestas, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo [8]. De igual forma, la Universidad de Barcelona reporta una percepción favorable hacia las herramientas gamificadas, subrayando la importancia de la interacción y la utilidad del contenido recibido por los estudiantes [9].

La variedad de enfoques gamificados, tales como el uso de puntos, niveles, insignias, competencias y narrativas, se adapta a diferentes disciplinas y contextos académicos, mostrando un aumento notable en la colaboración y el trabajo en equipo. Sin embargo, la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos. La resistencia al cambio por parte de algunos docentes y estudiantes, la necesidad de recursos tecnológicos adecuados y la evaluación de su impacto a largo plazo son barreras que aún deben ser superadas [10].

La importancia del rol del docente en la aplicación de la gamificación es otro aspecto crítico. Los docentes deben estar capacitados tanto en los contenidos que imparten como en las técnicas gamificadas para maximizar los beneficios de esta metodología. Investigaciones en Ecuador resaltan que el conocimiento y la formación de los maestros en gamificación son esenciales para aprovechar al máximo estas herramientas [11]. En este sentido, la formación continua y el apoyo institucional son vitales para la adopción exitosa de la gamificación en la educación superior.

Adicionalmente, estudios realizados en diversos países, como México, Ecuador y España, han demostrado la aceptación y efectividad de plataformas específicas como *Kahoot!* y *Genially*, que facilitan la interacción y el aprendizaje de los estudiantes [14]. La investigación en la Universidad de Sevilla sobre el uso de juegos serios también destaca cómo estas herramientas pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje en asignaturas específicas [20].

Esta revisión de literatura demuestra que la gamificación tiene un impacto positivo significativo en la educación superior. Sin embargo, para maximizar sus beneficios, es necesario abordar los desafíos actuales y continuar investigando sobre su implementación y efectos a largo plazo. La gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar la calidad del aprendizaje, siempre y cuando se diseñe y aplique de manera adecuada y se apoye con una formación docente sólida y recursos tecnológicos suficientes.

6. Conclusiones

El estudio demostró que la gamificación es una estrategia pedagógica prometedora en el ámbito de la educación superior. A través del análisis de diversas investigaciones, se ha constatado que la incorporación de técnicas y elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene un impacto positivo en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque no sólo mejora la participación activa de los estudiantes, sino que también fomenta un aprendizaje más profundo y significativo.

Uno de los principales beneficios de la gamificación es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata y oportunidades para la reflexión y la mejora continua. Los estudios realizados en instituciones como el Tecnológico de Monterrey han destacado que estos elementos promueven un proceso metacognitivo en los estudiantes, permitiéndoles evaluar y ajustar sus respuestas para un mejor aprendizaje. Asimismo, la adopción de

herramientas como *Kahoot!* y *Genially* ha mostrado ser efectiva para aumentar la interacción y el interés de los estudiantes en los contenidos académicos.

Sin embargo, la implementación de la gamificación en la educación superior no está exenta de desafíos. La resistencia al cambio por parte de algunos docentes y estudiantes, la necesidad de recursos tecnológicos adecuados y la evaluación de los impactos a largo plazo son aspectos que deben ser abordados para asegurar el éxito de esta metodología. Las instituciones educativas deben proporcionar la formación y el apoyo necesarios a los docentes para que puedan aplicar eficazmente las técnicas gamificadas en sus aulas.

El rol del profesor es importante en la aplicación de la gamificación. Los estudios han demostrado que los maestros capacitados en técnicas gamificadas pueden maximizar los beneficios de esta metodología, mejorando la experiencia de aprendizaje de los alumnos. La formación continua y el apoyo institucional son vitales para la adopción exitosa de la gamificación en la educación superior. Además, es necesario diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas que sean significativas y alineadas con los objetivos educativos para obtener los mejores resultados.

La gamificación representa una herramienta valiosa para transformar la educación superior, haciendo el aprendizaje más dinámico, interactivo y efectivo. A pesar de los desafíos, la evidencia apunta a que los beneficios superan las barreras, siempre y cuando se diseñe y aplique de manera adecuada. Es esencial continuar investigando sobre los efectos a largo plazo de la gamificación y explorar nuevas oportunidades para mejorar su aplicación. La gamificación puede revolucionar la educación superior, integrando aspectos cognitivos, sociales y emocionales, y proporcionando una experiencia de aprendizaje integral y enriquecedora para los estudiantes.

7. Referencias

- [1] Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12 (24), 71-84.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- [2] Ojeda-Lara, O. G., Zaldívar-Acosta, M. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16 (1), 5-11.
<https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- [3] Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M., Piattini, M. (2015). *Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática*. Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática, Andorra la Vella. https://aenui.org/actas/pdf/JENUI_2015_020.pdf
- [4] Lozada-Ávila, C., Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16 (31), 97-124.
<https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- [5] Valencia-Quecano, L. I., Orellana-Viñambres, D. (2019). Barreras en la implementación de la gamificación en educación superior: revisión de literatura. *Crescendo*, 10 (3), 635-650.
- [6] Martínez López, V., Campo Mon, M. Á., Fuego Gutiérrez, E., Dobarro González, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review*, (42), 34-49. <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>
- [7] Pérez-Vázquez, E., Gilabert-Cerdá, A., Lledó Carreres, A. (2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. En R. Roig-Vila (Ed.). *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas* (pp. 660-668). Octaedro.
<http://hdl.handle.net/10045/98964>
- [8] Rincón-Flores, E. (2020). *Gamificación en la educación superior*. II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas. Lima, Perú. <https://doi.org/10.26439/ciis2019.5497>
- [9] García Santos, N., Muñoz Soriano, S. (2019). Experiencias Reales De Gamificación En Educación. En P. Rivera Vargas, P. Neut Aguayo, P. Luchino, S. Pascual (Coords.). *Pedagogías emergentes en la sociedad digital* (pp. 7-19). Universidad de Barcelona.
- [10] Santana Cabello, R., García-Juan, L. (2018). La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento. En *Las competencias y la sociedad del conocimiento* (pp. 155-176). Editorial CIMTED. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/3832>

- [11] Tafur-Méndez, F. J., Almao-Malvacias, V. A., Zambrano-Chamba, M. L. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 8 (3), 209-218. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628>
- [12] Peñafiel-Rodríguez, W. N. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista EDUSER*, 8 (1), 90-103. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/1416>
- [13] Vargas Salazar, O. B., Polo Morquera, L. M. (2021). *Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar procesos de educación superior bajo la modalidad virtual* [Tesis de Grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Colombia. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43644>
- [14] Díaz Alcívar, M. M., Villa Ortiz, M. R. (2023). *Gamificación y promoción digital en la educación superior* [Tesis de Grado]. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39327>
- [15] Echavarría Echavarría, P., Leigh González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, (7), 1-12. <https://doi.org/10.58663/riied.vi7.86>
- [16] García, I. I., Meneses, M. N. (2022). Evidencias de Gamificación Implementada en Educación Superior. *Revista Semillas del Saber*, 2 (2), 49-57. <https://www.revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/576>
- [17] Zepeda, J. C., Cantarero, M. A. (2021). La gamificación de la filosofía para el aprendizaje significativo en la educación superior. *INNOVARE Ciencia y Tecnología*, 10 (3), 162-171. <https://revistas.unitec.edu/innovare/article/view/176>
- [18] Torres Toukoumidis, A. L., González Moreno, S. E. (2019). Gamificación en la educación superior: Estudio de caso México y Ecuador. En V. Ojeda-Serna, M. C. Caldeiro-Pedreira, G. Godoy Guevera (Coords.), *Perspectivas actuales de la Educomunicación. Desarrollo de la competencia mediática en el contexto iberoamericano* (pp. 162-182). Universidad Técnica del Norte. <http://gamelab.ups.edu.ec/wp-content/uploads/2018/10/PerspectivasActualesdeEducomunicacin.pdf>
- [19] Llorent-Vaquero, M. (2018). *Gamificación y juegos serios en Educación Superior*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, Sevilla, España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7291424>
- [20] Reyes Cabrera, W. R., Góngora Balam, G. A. (2016). Estrategias de gamificación en la educación superior: un caso en una universidad pública. En N. M. Reyes Mendoza, R. A. Olivares Contreras, N. E. Rodríguez Valencia, E. E. Ceh Varela (Eds.), *Avances y perspectivas de la innovación, investigación y vinculación* (pp. 323-333). Universidad Tecnológica Metropolitana.