

Transformando la educación superior mediante gamificación: un análisis crítico

Transforming Higher Education Through Gamification: A Critical Analysis

Dany Josue Andrade Ponce¹

¹Investigador Independiente, danyvin27@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-8516-1143>, Ecuador

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 13-11-2025

Revisado 14-11-2025

Aceptado 14-12-2025

Palabras Clave:

Gamificación

Educación superior

Motivación estudiantil

Innovación pedagógica

Estrategias didácticas

RESUMEN

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en la educación superior, transformando los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante dinámicas interactivas y motivacionales. Este artículo analiza críticamente su impacto, beneficios y desafíos a través de una revisión documental exhaustiva de investigaciones recientes. Los hallazgos revelan que la gamificación mejora significativamente la participación estudiantil, incrementa la motivación intrínseca y favorece el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la colaboración y la autorregulación. Además, se identifican mejoras notables en el rendimiento académico y en la retención de conocimientos complejos cuando se aplica con diseños pedagógicos adecuados. Sin embargo, el estudio también destaca importantes barreras para su implementación efectiva, como la resistencia de algunos docentes que perciben la gamificación como una estrategia superficial o carente de rigor académico, así como la falta de formación especializada en metodologías activas. A nivel institucional, se observa una carencia de políticas claras y recursos que apoyen su adopción sistemática, lo que limita su potencial transformador. El artículo propone un marco integrador para la gamificación en la educación superior, basado en cuatro ejes fundamentales: diseño pedagógico contextualizado, formación docente continua, desarrollo de herramientas adaptativas y políticas institucionales de apoyo, concluyendo que aunque la gamificación no es una solución universal, su implementación estratégica puede generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y significativos cuando se abordan sus desafíos con un enfoque crítico y colaborativo.

ABSTRACT

Gamification has emerged as an innovative strategy in higher education, transforming teaching-learning processes through interactive and motivational dynamics. This article provides a critical analysis of its impact, benefits, and challenges based on a comprehensive review of recent research. Findings indicate that gamification significantly enhances student engagement, boosts intrinsic motivation, and fosters key competencies such as critical thinking, collaboration, and self-regulation, while also improving academic performance and retention of complex knowledge when applied with sound pedagogical designs. However, the study also identifies major barriers to effective implementation, including resistance from some educators who perceive gamification as superficial or lacking academic rigor, as well as insufficient training in active methodologies. At the institutional level, the absence of clear policies and resources to support systematic adoption limits its transformative potential. The article proposes an integrative framework for gamification in higher education grounded in four pillars: contextualized pedagogical design, ongoing teacher training, adaptive tool development, and institutional support policies, concluding that while gamification is not a universal solution, its strategic implementation can create more dynamic and meaningful learning environments when its challenges are addressed through a critical and collaborative approach.

Keywords:

Gamification

Higher education

Student motivation

Pedagogical innovation

Teaching strategies

INTRODUCCIÓN

Los avances de la sociedad exigen procesos de actualización constante, especialmente dentro del ámbito de la educación superior. Es así como en el marco del surgimiento de nuevas tecnologías de busca mejorar aquellos procesos de adquisición de conocimiento por parte de la comunidad universitaria (Nivela-Cornejo et al., 2021; Ojeda-Lara & Zaldivar-Acosta, 2023). Sin embargo, muchos docentes aún perciben la gamificación como una simple pérdida de tiempo, sin valor pedagógico real (Pegalajar, 2021). Esta visión se debe a que el término es reciente y suele estar mucho más asociado más a procesos dentro de educación infantil que con el ámbito universitario (Pascuas et al., 2017; Nivela-Cornejo et al., 2021).

El aburrimiento dentro del aula de clases y la falta de interés son problemas frecuentes en la educación superior, que terminan contribuyendo al fracaso estudiantil (Peñafiel, 2021). Es así como la gamificación surge como una solución, que permite incorporar dinámicas motivacionales que involucren activamente a los estudiantes en su aprendizaje (Lozada-Ávila & Betancur, 2018). Al transformar las clases en experiencias interactivas y dinámicas, se reduce la monotonía que estas pueden generar y se fomenta la participación activa del estudiantado, dando mejores resultados en la adquisición de conocimiento.

Existen dos enfoques principales para la aplicación de procesos de gamificación, el primero de este es el de integrar el juego como parte del aprendizaje y el segundo el de diseñar el aprendizaje como si fuera un juego (Ripoll & Pujolá, 2024). Pero ambos tienen como objetivo el de hacer el proceso educativo mucho más dinámico y atractivo para los estudiantes.

Sin embargo, a pesar de estas ventajas, en la universidad, los procesos de gamificación suelen depender de herramientas tecnológicas y tecnologías emergentes como los TICS, esto que puede ser una ventaja para los estudiantes, pero puede terminar generando desafíos para algunos docentes (Nivela-Cornejo et al., 2021; Pegalajar, 2021; Heredia-Sánchez et al., 2020).

El verdadero potencial de la gamificación va más allá de los premios o puntos. Se trata de la creación de experiencias educativas que busquen motivar a los estudiantes mediante desafíos y retroalimentación constante (Ripoll & Pujolá, 2024; Ojeda-Lara & Zaldivar-Acosta, 2023). De esta forma, al involucrarlos en la resolución de problemas, se logra un aprendizaje más significativo y duradero. Acabando con la antigua creencia de una participación limitada del estudiante, con un rol central y preponderante del docente, era el método más eficaz para la adquisición de aprendizaje.

Es así como para el presente trabajo se puede preguntar lo siguiente ¿De qué manera la gamificación, como estrategia pedagógica, impacta la motivación estudiantil, la participación activa y el rendimiento académico en la educación superior, y cuáles son los principales desafíos para su implementación efectiva?, ya que se aborda una necesidad actual en la academia: comprender el rol de estrategias innovadoras para mejorar la calidad educativa. En un entorno donde el desinterés estudiantil y los métodos tradicionales muestran limitaciones, la gamificación emerge como alternativa para potenciar la motivación y el aprendizaje activo. Además, permite analizar el impacto de la gamificación en la educación superior, desde sus fundamentos pedagógicos hasta su aplicación práctica, para identificar sus beneficios en la motivación y aprendizaje estudiantil, así como las barreras metodológicas e institucionales que limitan su adopción efectiva.

Revisión Literaria

Los avances tecnológicos y los cambios en los perfiles del estudiantado universitario han impulsado una transformación metodológica en la educación superior, donde estrategias como la gamificación han cobrado creciente relevancia. Esta metodología, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una herramienta capaz de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, fomentando la motivación y el compromiso del alumnado (Lozada-Ávila & Betancur, 2018; Solís-Castillo & Marquina-Lujan, 2022; Carrasco & Gómez, 2025). En efecto, diversos estudios coinciden en que los elementos como puntos, retos, recompensas o rankings, si se articulan con los objetivos pedagógicos, no solo enriquecen la experiencia formativa, sino que también mejoran el rendimiento académico.

A pesar de su creciente popularidad, existen importantes retos que limitan su implementación efectiva. Uno de los principales obstáculos radica en la percepción de algunos docentes, quienes consideran que la gamificación carece de rigor académico y la asocian con dinámicas propias de la educación infantil, sin identificar su potencial transformador en contextos universitarios (Pegalajar, 2021; Pascuas et al., 2017; Nivela-Cornejo et al., 2021). Esta resistencia está fuertemente influenciada por la falta de formación especializada en metodologías activas, así como por la carencia de espacios institucionales que fomenten su incorporación sistemática en el diseño curricular (Moreno Fuentes et al., 2020; Heredia-Sánchez et al., 2020).

Desde un enfoque más optimista, se ha comprobado que la gamificación, cuando es correctamente estructurada, potencia la motivación intrínseca del estudiante, favorece la participación activa, y promueve una experiencia de aprendizaje más significativa (Reeve, 2010; Medel-San Elías et al., 2022; Ojeda-Lara

& Zaldívar-Acosta, 2023). De hecho, su implementación no solo tiene efectos positivos en el compromiso estudiantil, sino que también estimula el desarrollo de competencias transversales como el trabajo colaborativo, la autorregulación y la resolución de problemas (Cuevas Monzonís et al., 2021; Varela Tapia et al., 2022).

En investigaciones más recientes, se ha evidenciado que las plataformas gamificadas permiten reforzar conceptos complejos, promover el pensamiento crítico y facilitar el feedback inmediato, factores que inciden directamente en la calidad del proceso educativo (Ripoll & Pujolà, 2024; Albán Alcívar et al., 2024; Tafur-Méndez et al., 2023). Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Peñafiel (2021), quien sostiene que la gamificación debe ser entendida desde una perspectiva compleja, capaz de articular los principios del pensamiento sistémico con las dinámicas pedagógicas actuales. Esta visión propone superar los enfoques reduccionistas que solo se centran en los aspectos lúdicos y plantea una integración más profunda entre los contenidos académicos y las estrategias de motivación.

En este marco, resulta fundamental considerar el papel del diseño instruccional. Estudios como los de Rincón-Flores (2020) y Solís-Castillo & Marquina-Lujan (2022) destacan que el éxito de la gamificación depende en gran medida de su adecuación a las características del grupo, al contexto institucional y al tipo de contenido. La incorporación de storytelling, niveles de dificultad progresiva, recompensas simbólicas y feedback constante, son algunos de los recursos clave para lograr una experiencia educativa significativa. De hecho, estos elementos han sido valorados positivamente tanto por docentes como por estudiantes en diversas investigaciones (García-Álvarez, 2022; Moreno Fuentes et al., 2020).

Adicionalmente, el entorno digital ha ampliado las posibilidades de la gamificación, especialmente en modalidades de aprendizaje virtual o híbrido. Herramientas como Kahoot!, Classcraft, Quizizz o Moodle gamificado se han consolidado como plataformas que permiten implementar dinámicas lúdicas adaptadas a distintas disciplinas (Heredia-Sánchez et al., 2020; Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023; Lozada-Ávila & Betancur, 2018). En este contexto, la gamificación ha mostrado beneficios significativos no solo en la adquisición de contenidos, sino también en la generación de ambientes colaborativos de aprendizaje.

La percepción del alumnado también ha sido ampliamente estudiada. Investigaciones de autores como Cuevas Monzonís et al. (2021) y Medel-San Elías et al. (2022) revelan que la mayoría de los estudiantes valora positivamente las estrategias gamificadas, ya que promueven una experiencia más dinámica, menos tradicional y alineada con sus expectativas de aprendizaje. No obstante, también se señalan limitaciones como la falta de coherencia entre las mecánicas lúdicas y los objetivos académicos, o la sobrecarga de tareas que pueden derivarse de una mala planificación. De ahí que diversos estudios recomienden una formación docente específica y el diseño de propuestas gamificadas contextualizadas y flexibles (Ripoll & Pujolà, 2024; Pascuas et al., 2017).

Desde una perspectiva sistémica, Peñafiel (2021) argumenta que para que la gamificación tenga un impacto real en la educación superior, es necesario integrarla con otras metodologías activas y promover una transformación cultural en las prácticas pedagógicas. Esta visión es respaldada por Varela Tapia et al. (2022), quienes proponen un enfoque integral que articule tecnología, didáctica y evaluación formativa, garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y sostenible.

Finalmente, la evidencia recopilada por Carrasco & Gómez (2025), basada en una revisión bibliográfica amplia, respalda la idea de que la gamificación, lejos de ser una moda pasajera, representa una oportunidad concreta para mejorar los procesos de enseñanza universitaria. Su implementación exitosa requiere planificación, creatividad y un enfoque pedagógico centrado en el estudiante. En este sentido, los estudios analizados coinciden en que la gamificación tiene un alto potencial para transformar los entornos educativos, siempre que se aborde con seriedad, reflexión crítica y compromiso institucional (Tafur-Méndez et al., 2023; Albán Alcívar et al., 2024; Lozada-Ávila & Betancur, 2018).

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se sustenta en una metodología de tipo cualitativo, basada en una revisión documental sistemática de fuentes científicas, con el fin de analizar las principales perspectivas teóricas, prácticas, ventajas, limitaciones y aplicaciones de la gamificación dentro del contexto de la educación superior. La revisión tuvo como punto de partida el reconocimiento del auge de nuevas metodologías activas en el ámbito universitario y la necesidad de comprender el rol de la gamificación como herramienta pedagógica y tecnológica.

Para la recolección y selección del material documental, se establecieron criterios de inclusión como: publicaciones entre los años 2017 y 2025, artículos revisados por pares, accesibilidad de contenido completo, y pertinencia temática centrada en la gamificación en entornos universitarios. En total, se analizaron 19 artículos científicos provenientes de revistas indexadas y repositorios académicos, elaborados por autores de diversas regiones de habla hispana y europea. Estos documentos fueron clasificados y organizados considerando los siguientes ejes temáticos: fundamentos teóricos de la gamificación,

percepción del estudiantado, percepción del docente, diseño metodológico, resultados de aplicación y limitaciones institucionales.

La metodología empleada corresponde a una revisión bibliográfica de tipo descriptivo-analítico, lo cual permite no solo identificar hallazgos comunes, sino también interpretar los discursos científicos en torno al fenómeno estudiado (Pegalajar, 2021; Carrasco & Gómez, 2025). Esta revisión se inspira en enfoques sistemáticos de revisión de literatura, siguiendo las etapas de localización, evaluación, análisis, comparación e integración de fuentes, como lo sugieren Lozada-Ávila & Betancur (2018) y Pascuas et al. (2017), quienes también aplicaron esta metodología en sus respectivos estudios sobre gamificación.

Cabe señalar que, si bien el estudio no emplea métodos cuantitativos, se utilizaron matrices de análisis cualitativo para organizar la información, identificar categorías emergentes y establecer relaciones entre autores. Esto permitió detectar coincidencias, divergencias y vacíos en la literatura revisada. Además, se recurrió a una codificación abierta de contenidos y a la triangulación entre autores para contrastar hallazgos. Esta estrategia fortaleció la validez interna del estudio al evitar sesgos en la interpretación de los datos.

Como limitaciones metodológicas, se reconoce que el estudio se apoya únicamente en fuentes secundarias, por lo que no es posible establecer generalizaciones empíricas sobre el impacto de la gamificación en todos los contextos educativos. No obstante, la riqueza del análisis documental permite obtener una visión comprehensiva y argumentada sobre la evolución, aplicación y retos de la gamificación en la educación superior.

RESULTADOS

El análisis de los 19 trabajos seleccionados sobre gamificación en la educación superior permite establecer una serie de patrones y categorías temáticas que evidencian el desarrollo de esta estrategia metodológica en contextos universitarios, así como sus implicaciones pedagógicas, tecnológicas y didácticas. Los resultados se agrupan en cuatro dimensiones principales: fundamentos pedagógicos, percepción estudiantil, implementación docente e impacto institucional.

Fundamentos y enfoques pedagógicos

Un primer hallazgo es que la mayoría de los estudios revisados coinciden en que la gamificación debe entenderse como una herramienta pedagógica estructurada y no como una simple actividad lúdica aislada. Diversos autores afirman que el valor educativo de esta metodología radica en su capacidad de incorporar mecánicas propias del juego como recompensas, niveles, retroalimentación inmediata, rankings y desafíos con intencionalidad didáctica (Pascuas et al., 2017; Peñafiel, 2021; Ripoll & Pujolà, 2024). En este sentido, la gamificación se vincula estrechamente con las teorías del aprendizaje activo, el constructivismo y el conectivismo, al promover entornos participativos, colaborativos y centrados en el estudiante (Nivela-Cornejo et al., 2021; Solís-Castillo & Marquina-Lujan, 2022).

Además, algunos trabajos destacan que la gamificación favorece el desarrollo de competencias transversales, como el pensamiento crítico, la autorregulación, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y el compromiso social (Heredia-Sánchez et al., 2020; Carrasco & Gómez, 2025). Estos aportes teóricos reafirman que el diseño de una experiencia gamificada debe responder a propósitos formativos concretos, integrarse al currículo y ser evaluada sistemáticamente.

Percepción estudiantil y efectos en la motivación

Una de las categorías más recurrentes es la percepción del estudiantado universitario frente al uso de la gamificación en el aula. La mayoría de investigaciones reportan niveles elevados de aceptación, participación y motivación cuando se implementan estrategias gamificadas, en comparación con metodologías tradicionales. Por ejemplo, los estudios de Cuevas Monzonís et al. (2021) y Medel-San Elías et al. (2022) evidencian que el estudiantado valora positivamente elementos como los desafíos por niveles, la obtención de insignias digitales y la retroalimentación inmediata como mecanismos que generan interés y satisfacción.

Asimismo, Lozada-Ávila & Betancur (2018) señalan que los entornos gamificados estimulan tanto la motivación extrínseca (premios, reconocimientos) como la motivación intrínseca (autoeficacia, curiosidad), favoreciendo el compromiso y la persistencia en las tareas académicas. Sin embargo, también se advierte que el efecto motivacional puede disminuir si la gamificación se aplica de forma repetitiva, sin variedad ni conexión con los objetivos de aprendizaje (Pegalajar, 2021; García-Álvarez, 2022).

Implementación docente: fortalezas y barreras

En lo relativo a la implementación docente, el análisis revela que el éxito de la gamificación depende en gran medida de la formación metodológica del profesorado y de su disposición a innovar. Algunos docentes reconocen que la gamificación les permite dinamizar las clases, captar la atención del estudiantado y

facilitar procesos de evaluación formativa (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023; Corchuelo Rodríguez, 2018). No obstante, otros manifiestan inseguridad al momento de diseñar e integrar elementos lúdicos en sus asignaturas debido a la falta de formación específica o a percepciones erróneas de que la gamificación “resta seriedad” al proceso formativo (Pegalajar, 2021; Moreno Fuentes et al., 2020).

Además, se identifica una tendencia a replicar modelos preconfigurados o plataformas genéricas (como Kahoot!, Quizizz o Genially), sin una adaptación contextual que responda a las necesidades particulares de la asignatura, del grupo de estudiantes o de los resultados de aprendizaje esperados (Tafur-Méndez et al., 2023; Varela Tapia et al., 2022). Esta situación puede limitar el potencial transformador de la gamificación y convertirla en una práctica decorativa, más que pedagógica.

Impacto institucional y sostenibilidad

Finalmente, los estudios analizados sugieren que, para que la gamificación tenga un impacto significativo y sostenible, debe ser asumida como parte de una estrategia institucional más amplia, que promueva la innovación metodológica, la formación docente continua y la integración de tecnologías educativas con criterios pedagógicos (Albán Alcívar et al., 2024; Peñafiel, 2021).

Lamentablemente, muchas instituciones de educación superior aún no cuentan con políticas claras que respalden este tipo de metodologías, lo cual genera desigualdad en su implementación entre facultades, carreras o docentes. Carrasco & Gómez (2025) advierten que la ausencia de marcos normativos y recursos impide que las experiencias exitosas se sistematicen y se escalen a nivel curricular. En consecuencia, la gamificación sigue dependiendo más de iniciativas individuales que de proyectos institucionalizados.

DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos a partir del análisis documental permiten observar un panorama complejo y enriquecedor sobre la incorporación de la gamificación en el contexto universitario. En primer lugar, se evidencia que esta metodología, aunque emergente, ha logrado consolidarse como una estrategia didáctica con fundamentos teóricos sólidos, respaldada por múltiples experiencias aplicadas en distintas disciplinas académicas. Estudios como los de Lozada-Ávila & Betancur (2018) y Pascuas et al. (2017) permiten comprender que la gamificación, cuando se articula a los objetivos curriculares, puede ofrecer ambientes de aprendizaje más motivadores, activos y centrados en el estudiante.

Uno de los aspectos más relevantes es la evolución del concepto de gamificación dentro del ámbito educativo superior. Mientras en sus inicios se asociaba erróneamente con prácticas lúdicas propias de la educación básica, los trabajos recientes coinciden en que su valor pedagógico reside en la capacidad de fomentar competencias cognitivas y socioemocionales relevantes para el mundo profesional (Peñafiel, 2021; Ripoll & Pujolà, 2024). Este cambio de perspectiva se ha visto reforzado por los resultados positivos que muchos autores han documentado en relación con el aumento de la motivación, la participación activa en clase y la mejora del rendimiento académico, como lo sostienen Nivela-Cornejo et al. (2021), Solís-Castillo & Marquina-Lujan (2022) y Albán Alcívar et al. (2024).

Sin embargo, también es pertinente reconocer los desafíos y tensiones que enfrenta la aplicación de esta metodología en la educación superior. Una de las principales barreras detectadas es la limitada formación metodológica de los docentes para diseñar e implementar experiencias gamificadas efectivas. Pegalajar (2021) y Moreno Fuentes et al. (2020) coinciden en señalar que muchos docentes aún mantienen una percepción escéptica o consideran la gamificación como una técnica superficial, lo cual afecta su adopción. Esta situación puede derivar en una implementación improvisada o mecánica, sin una planificación pedagógica adecuada, lo que contradice los principios que sustentan esta metodología.

Asimismo, se observa que, aunque el estudiantado suele recibir de forma positiva estas estrategias, su eficacia depende de cómo se estructuren los elementos gamificados en relación con los contenidos académicos. La sobreutilización de herramientas digitales como Kahoot! o Quizizz sin un diseño pedagógico reflexivo puede generar una experiencia lúdica descontextualizada, como advierten Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta (2023) y Tafur-Méndez et al. (2023). Por tanto, se requiere un equilibrio entre la dimensión motivacional y la dimensión formativa de la gamificación, evitando convertirla en un fin en sí mismo.

Otro aspecto discutido es la sostenibilidad institucional de estas prácticas. Si bien existen experiencias valiosas desarrolladas por docentes innovadores, como las recogidas por Corchuelo Rodríguez (2018) o Medel-San Elías et al. (2022), la falta de políticas educativas claras, programas de formación permanente y estrategias de evaluación dificulta que estas prácticas se consoliden y se institucionalicen. Carrasco & Gómez (2025) destacan que esta ausencia de respaldo institucional impide que la gamificación se convierta en una herramienta transversal y planificada dentro de los planes de estudio.

Por último, la revisión pone de manifiesto una brecha en la investigación empírica sistemática que permita evaluar con profundidad el impacto de la gamificación en aprendizajes de orden superior como la resolución

de problemas complejos, el pensamiento crítico o la metacognición. Si bien se han documentado mejoras en aspectos motivacionales y de participación, aún son escasos los estudios longitudinales que analicen sus efectos en el desarrollo integral de las competencias profesionales. En este contexto, García-Álvarez (2022) y Varela Tapia et al. (2022) sugieren la necesidad de abordar futuras investigaciones que comparen entornos gamificados con otras metodologías activas, considerando variables contextuales, tecnológicas y disciplinares.

CONCLUSIÓN

Se concluye que la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica relevante dentro del contexto de la educación superior, al ofrecer una alternativa innovadora frente a las metodologías tradicionales que aún prevalecen en muchas instituciones. Los estudios analizados evidencian que, cuando se aplica con criterios pedagógicos claros, la gamificación favorece la motivación intrínseca del estudiantado, incrementa la participación activa, estimula el compromiso con el proceso formativo y contribuye a una mejora general del clima de aprendizaje. Esta metodología permite además desarrollar habilidades cognitivas y sociales, tales como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y la autorregulación, lo que la convierte en una herramienta valiosa para la formación integral de los futuros profesionales. Sin embargo, para que estos beneficios se materialicen, es necesario superar ciertas barreras estructurales, metodológicas y actitudinales que limitan su implementación. Entre ellas se destacan la escasa formación docente sobre el diseño y la aplicación efectiva de experiencias gamificadas, la tendencia a reproducir esquemas mecánicos que priorizan recompensas sin conexión pedagógica, y la percepción errónea de que se trata de una estrategia únicamente lúdica o superficial. Además, el impacto de la gamificación suele estar condicionado por el nivel de apoyo institucional que reciban estas iniciativas: cuando existen políticas de innovación educativa, acompañamiento técnico y reconocimiento docente, las experiencias tienden a consolidarse y a generar cambios positivos sostenibles. Por el contrario, cuando se trata de esfuerzos aislados o improvisados, la gamificación corre el riesgo de quedar relegada a experiencias anecdóticas sin continuidad. En este sentido, la literatura consultada coincide en señalar la importancia de integrar la gamificación de forma transversal en los planes de estudio, vinculándola no solo con los contenidos académicos, sino también con los objetivos de desarrollo de competencias y con los sistemas de evaluación. A pesar del avance que reflejan los estudios analizados, también es evidente que se requiere un mayor número de investigaciones empíricas rigurosas que analicen su impacto a largo plazo, tanto en el rendimiento académico como en la formación de habilidades blandas, y que incluyan diversas variables contextuales, como el tipo de carrera, modalidad de estudio, perfil del profesorado y nivel de recursos tecnológicos disponibles. Finalmente, puede afirmarse que la gamificación no constituye una solución mágica ni universal, pero sí representa una vía estratégica para transformar la experiencia educativa universitaria si se la aplica con sentido crítico, con fundamentos sólidos y enmarcada en una visión institucional comprometida con la calidad y la innovación.

REFERENCIAS

- Albán Alcívar, J. A., Oña Chicaiza, Ángel M., Manobanda Manobanda, E. M., & Cocha Telenchana, M. G. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol.*, 3(6), 778–805. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)778-805)
- Carrasco, R., & Gómez H., J. A. (2025). Revisión bibliográfica sobre la gamificación como herramienta en la educación superior. *Revista Científica Orbis Cognition*, 9(1), 185–207. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v9n1.a6725>
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29–41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cuevas Monzonís, N., Cívico Ariza, A., Gabarda Méndez, V., & Colomo Magaña, E. (2021). Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior. *REIDOCREA*, 10(16), 1-12. <http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.66757>
- García-Álvarez, A. (2022). Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE.
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Lozada-Ávila, C., & Betancur, G. S. (2018). Gamification in higher education: a systematic review. *Revista Ingenierías Universidad De Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

- Medel-San Elías, L., Moreno-Beltrán, R., & Aguirre Caracheo, E. (2022). El Rol de Estudiantes de Educación Superior en la Gamificación según su Motivación. *Revista Docentes* 2.0, 15(1), 20–26. <https://doi.org/10.37843/rtded.v15i1.283>
- Moreno Fuentes, E., Perales Molada, R. M., & Hidalgo Navarrete, J. (2020). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula De Encuentro*, 21(2), 5-26. <https://doi.org/10.17561/ae.v21.n2.1>
- Nivela-Cornejo, M. A., Otero-Agreda, O. E., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. del S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes* 2.0, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rtded.v16i1.332>
- Pascuas, R. Y. S., Vargas, J. E. O., & Muñoz, Z. J. I. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación educativa* (México, DF), 17(75), 63-80. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300063&lng=es&tlng=es
- Pegalajar, P. M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peñafiel, R. W. N. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *REVISTA EDUSER*, 8(1), 90-103. <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.141>
- Rincón-Flores, E. (2020). Gamificación en la educación superior. *Actas Del Congreso Internacional De Ingeniería De Sistemas*, 25-36. <https://doi.org/10.26439/ciis2019.5497>
- Ripoll, O., & Pujolà, J. T. (2024). La gamificación en la educación superior: teoría, práctica y experiencias didácticas. Universitat de Barcelona. IDP/ICE & Edicions Octaedro. <https://hdl.handle.net/2445/208140>
- Solís-Castillo, J. C., & Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista Iberoamericana ConCiencia*, 7(1), 66-83. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>
- Tafur-Méndez, F., Almao-Malvacias, V., & Zambrano-Chamba, M. (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>
- Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A., & Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*, 6(27). Recuperado a partir de <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/324>