

## Uso de Técnicas de Gamificación en Universitarios

### Use of Gamification Techniques in University Students

Mónica Lucia Ramirez-Espinoza<sup>1</sup>



✓ Recibido: 23/julio/2025

✓ Aceptado: 24/noviembre/2025

✓ Publicado: 29/noviembre/2025

📖 Páginas: desde 402-412

🌐 País

<sup>1</sup>Perú

🏛️ Institución

<sup>1</sup>Universidad César Vallejo

✉️ Correo Electrónico

<sup>1</sup>mramirezes@ucvvirtual.edu.pe

🆔 ORCID

<sup>1</sup><https://orcid.org/0000-0001-9277-1029>

Citar así:  APA / IEEE

Ramirez-Espinoza, M. (2025). Uso de Técnicas de Gamificación en Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(2), 402-412. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.730>

M. Ramirez-Espinoza, "Uso de Técnicas de Gamificación en Universitarios", RTED, vol. 18, n.º 2, pp. 402-412, nov. 2025.

#### Resumen

La enseñanza actual enfrenta el desafío de incorporar métodos innovadores que fomenten motivación, así como los aprendizajes. El propósito de la investigación fue determinar el nivel de uso de la técnica de gamificación aplicada en universitarios. Se realizó una investigación que se enmarcó en el paradigma pragmático, método sistemático con enfoque mixto, diseño narrativo temática de tipo documental bibliográfica y de corte longitudinal entre los años 2020 y 2025. Se seleccionaron 22 estudios relevantes de fuentes de datos como: PubMed, Scopus, Web of Science, SciELO y el buscador Google Scholar, mediante criterios rigurosos de elección y exclusión, aplicando la guía PRISMA para garantizar la calidad y fiabilidad del análisis. En cuanto a los resultados, se reveló que su aceptación y el conocimiento de la gamificación son positivos; su implementación efectiva enfrenta limitaciones asociadas a la carencia de capacitación docente, escasos recursos y ausencia de planificación pedagógica; además, solo tres estudios evaluaron la dinámica, mecánica y los componentes, mostrando resultados mixtos. La discusión confirmó que el método educativo motivador y eficaz es la técnica de gamificación, en consonancia con estudios previos que resaltan su potencial, como sus desafíos derivados de la formación limitada del educando y recursos insuficientes. Además, recalca la importancia de diseños contextualizados y supervisados para optimizar su implementación. En conclusión, la gamificación tiene un alto impacto educativo, pero para lograr su efectividad se requiere de una implementación supervisada y estructurada. Se recomienda explorar su integración con tecnologías emergentes y evaluar sus impactos a largo plazo en competencias profesionales.

**Palabras clave:** Estudiantes, gamificación, aprendizaje.

#### Abstract

Current teaching faces the challenge of incorporating innovative methods that foster motivation and learning. The purpose of this research was to determine the level of gamification use among university students. A study was conducted within the pragmatic paradigm, employing a systematic mixed-methods approach, a bibliographic documentary thematic narrative design, and a longitudinal design spanning 2020-2025. Twenty-two relevant studies were selected from data sources such as PubMed, Scopus, Web of Science, SciELO, and Google Scholar, using rigorous selection and exclusion criteria and applying the PRISMA guidelines to ensure the quality and reliability of the analysis. The results revealed positive acceptance and awareness of gamification; however, its effective implementation is constrained by a lack of teacher training, scarce resources, and an absence of pedagogical planning. Furthermore, only three studies evaluated the dynamics, mechanics, and components, showing mixed results. The discussion confirmed that gamification is a motivating and effective educational method, consistent with previous studies that highlight its potential and its challenges, stemming from limited student training and insufficient resources. Furthermore, it emphasizes the importance of contextualized and supervised designs to optimize its implementation. In conclusion, gamification has a significant educational impact, but achieving its effectiveness requires a supervised, structured implementation. It is recommended to explore its integration with emerging technologies and evaluate its long-term impacts on professional skills.

**Keywords:** Students, gamification, learning.

## Introducción

La enseñanza actual enfrenta el desafío de incorporar métodos innovadores que fomenten motivación, así como los aprendizajes. En este sentido, la técnica de gamificación se presenta como una herramienta para transformar el sistema educativo, especialmente en educación universitaria Rodríguez-Torres et al., 2022. En Guayaquil, el 56.25% de los 32 estudiantes tienen un conocimiento moderado sobre gamificación, lo que limita un resultado positivo en el ámbito educativo y sugiere la urgencia de capacitación para potenciar esta técnica (Sánchez-Pacheco, 2021). Así mismo, en Ecuador Vásquez Unda (2022) evidenció que, de los 235 estudiantes encuestados, el 50.6% tiene una mediana aceptación de la técnica de gamificación como alternativa para aprender.

A pesar de la moderada aceptación de las técnicas de gamificación, es necesario mejorar su implementación y eficacia. Las investigaciones demuestran que tanto el conocimiento como la aceptación de la gamificación son limitados, esto puede deberse a una formación docente inadecuada, recursos insuficientes o la falta de las metodologías necesarias (Rodríguez-Torres et al., 2022). En Perú, su aplicación en educación universitaria es mayoritariamente de nivel medio o bajo, lo que requiere fortalecimiento (Salas Salazar, 2022; Ramos Morales & Pablo Huamani, 2023; Sánchez-Pacheco 2021). Es urgente fortalecer y aplicar la gamificación para garantizar que futuros profesionales cuenten con herramientas de aprendizaje modernas y eficaces.

La evidencia indica que, bajo condiciones de implementación estructurada y sostenible aumenta la motivación, compromiso y participación activa para alcanzar la formación esperada (Villamar Gavilanes & Sánchez Casanova, 2024), incorporando componentes lúdicos en un programa de enseñanza tradicional (Mazarakis & Bräuer, 2022; Wang et al., 2024). Se basa en tres dimensiones: dinámicas que incentivan inquietudes y curiosidad (Barros-Pozo & Medina-Chicaiza, 2021); mecánicas que estructuran normas y reglas en la experiencia lúdica (Rodríguez-Torres et al., 2022); y componentes que concretan las dinámicas y mecánicas en la práctica (Zambrano-Álava et al.,

2020). No obstante, Si no se corrigen las deficiencias, la gamificación podría quedar como una práctica superficial y fragmentada, sin impactar en la enseñanza-aprendizaje ni en la mejora de la calidad educativa.

Por lo tanto, el propósito de la investigación es determinar el nivel de uso de la técnica de gamificación aplicada en universitarios. En este contexto, es relevante analizar cómo se está implementando en la educación superior y cuáles son sus alcances reales. Por lo expuesto, se ha formulado el problema principal: ¿Cuál es el nivel de uso de las técnicas de gamificación en universitarios? Dada la creciente importancia de la gamificación en el ámbito educativo, resulta fundamental conocer su nivel real de aplicación entre estudiantes universitarios.

## Metodología

Para responder al objetivo formulado y en coherencia con las líneas de investigación y la producción del conocimiento. Se realizó una investigación que se enmarcó en el paradigma pragmático, porque se caracterizó por priorizar la utilidad y el valor práctico del conocimiento, por encima de debates teóricos o de una fidelidad estricta a métodos particulares (Arias, 2023); bajo el método sistemático, porque fue un proceso estructurado, planificado y riguroso para la revisión, búsqueda, evaluación y análisis de la información científica disponible (Codina, 2024); con enfoque mixto que combinó métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio (Arias, 2023); con diseño narrativo, temática de tipo documental bibliográfica y de corte longitudinal.

La población, que según Hadi et al. (2023) es un grupo de personas o elementos con características específicas y a los cuales se busca recopilar información dentro de una investigación. Para el procedimiento de evaluación se centró en artículos publicados entre el 2020 y 2025, relacionados con el uso de la técnica de gamificación en universitarios. Se seleccionaron 22 estudios que siguieron el esquema de planificación (Figura 1).

La técnica empleada fue la revisión documental, que, para el autor Martínez-Corona et al. (2023), es un procedimiento estructurado,

sistemático y analítico que aborda los documentos como fuentes de información científica válida, con la finalidad de sustentar investigaciones, responder preguntas específicas sobre un tema y de contribuir a la generación de conocimiento riguroso.

La herramienta, es un recurso concreto que permite operacionalizar una técnica o método (Moreno et al., 2018); la utilizada para esta revisión fue la PRISMA, importante para asegurar que las revisiones sistemáticas sean útiles, fiables y de alta calidad, permitiendo al autor describir claramente por qué se realizó la revisión, qué hicieron exactamente y qué encontraron (Page et al., 2021).

En el proceso de evaluación de los trabajos científicos que se empleó en la presente investigación fue bajo la directriz de PRISMA; se elaboró un esquema interno de planificación: la formulación de la pregunta de investigación, la delimitación de los criterios de elegibilidad, las tácticas de búsqueda, el proceso de cribado y selección de investigaciones y el registro de los datos (Page et al., 2021).

Formulación de las interrogantes: el estudio tuvo como interrogante general ¿Cuál es el nivel de uso de las técnicas de gamificación en universitarios?, y como interrogantes específicas: ¿En qué marco referencial se desarrolla el uso de las técnicas de gamificación en universitarios utilizada en la investigación? y por último ¿Qué dimensiones consideran los artículos evaluados?

Delimitación de criterios de elegibilidad: en el presente estudio se incluyeron trabajos en español o inglés, de acceso libre y completos, en el periodo de 2020 y 2025, excluyendo trabajos anteriores a seis años, no relacionados con educación, en otros idiomas o restringidos; estos componentes aseguran la fiabilidad y validez de la información recolectada. La información extraída de los artículos (autor(es), año de publicación, país, revista, población/muestra, DOI o URL, resultados y dimensiones) se sintetizó en tablas descriptivas. Este proceso permitió organizar la información de manera sistemática e identificar patrones, similitudes y diferencias entre los estudios, reforzando la validez interna y externa del análisis.

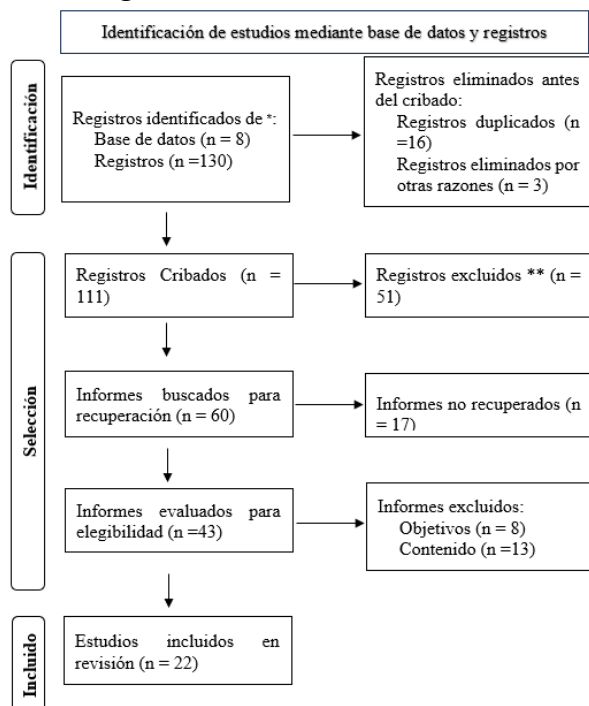
Respecto al análisis de riesgo de sesgo de los artículos científicos, se emplearon las guías

del Critical Appraisal Skills Programme (CASP, 2022) y los lineamientos de la Colaboración Cochrane (Higgins JPT et al., 2024). Se examinaron aspectos como la claridad de los objetivos, la coherencia en la metodología, la transparencia de los resultados y congruencia entre los hallazgos y las conclusiones. Los estudios se clasificaron en riesgo bajo, moderado o alto de sesgo, obteniendo un 50% con bajo riesgo, 45.5% con riesgo moderado y 4.5% con alto riesgo, lo que permitió valorar con rigor la metodología de la evidencia incluida en la revisión.

Tácticas de búsqueda: Los artículos científicos sobre gamificación en educación y ciencias sociales se consultaron en PubMed, Scopus, Web of Science, SciELO y el buscador Google Scholar, abarcados entre 2020 y 2025. Además, se emplearon operadores booleanos como "gamificación" OR "elementos de gamificación" AND "educación universitaria", "gamification" AND ("higher education" OR "university student").

Proceso de cribado y selección de estudios: se identificaron 130 artículos sobre el uso de la técnica de gamificación en universitarios; luego de la eliminación de duplicados y aplicación de filtros, se evaluaron los títulos y resúmenes, resultando una preselección de 43 artículos. Posteriormente, se realizó la lectura y se empleó criterios de selección; resultaron 22 estudios para el análisis final (Figura 1).

**Figura 1**  
*Metodología PRISMA.*



*Nota.* \*Evalúe si se puede realizar y reporte la cantidad de identificados de la base de datos y/o registros que se hayan revisado (en lugar del total acumulado de la base de datos y registro). \*\* Si emplearon herramientas automáticas, señale cuántos registros fueron eliminados por un ser humano y cuántos fueron eliminados por las herramientas automatizadas, elaboración propia (2025) basado en Page et al., (2021).

Registro de los datos: los estudios seleccionados se realizaron con el gestor bibliográfico de Mendeley, posteriormente se elaboró un Excel incluyendo rubros como: autor(es), año de publicación, país, revista,

población/muestra, Doi o URL, resultados y dimensiones (dinámica, mecánica y componentes). Finalmente, el análisis estadístico, mediante el cual se comparan y resumen los resultados obtenidos en cada artículo estudiado (Moreno et al., 2018), se encuentra en las Tabla 1, Tabla 2 y Tabla 3.

En cuanto a las consideraciones éticas, el estudio respetó los principios de ética científica, que, al ser documental, no implicó participación de seres humanos ni datos sensibles, y se garantizó la adecuada citación de todas las fuentes consultadas, siguiendo normas de referencia reconocidas y fomentando el reconocimiento del trabajo intelectual previo. Finalmente, el proceso investigativo se desarrolló en coherencia con las buenas prácticas de la investigación científica, promoviendo la transparencia, la reproducibilidad y el respeto hacia la producción académica existente.

## Resultados

El estudio revela que el uso de la técnica de gamificación en universitarios entre 2020 y 2025 tiene una aceptación y conocimiento positivos, pero enfrenta limitaciones significativas, como la falta de formación docente, recursos limitados y una planificación pedagógica inadecuada. La adopción es creciente pero heterogénea, con impactos variables en motivación y aprendizaje, lo que subraya la necesidad de enfoques estructurados y supervisados para mejorar su efectividad.

**Tabla 1**  
*Muestra Seleccionada.*

| Nº | Artículo revisado                                                                                                                       | Año  | Revista                                                   | DOI o URL                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------------------------------|---------------------------|
| 1  | Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura matemática                                      | 2021 | <i>Interconectando Saberes</i>                            | 10.25009/is.v0i12.2680    |
| 2  | La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima | 2023 | <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i> | 10.37811/cl_rcm.v6i6.4202 |

|    |                                                                                                                                    |      |                                                                         |                                                                                                                                                   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3  | Using gamification in development interventions: Evidence from a multidimensional poverty alleviation initiative in rural Paraguay | 2022 | <i>Local Development &amp; Society</i>                                  | 10.1080/26883597.2022.2092769                                                                                                                     |
| 4  | Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador       | 2023 | <i>Ciencias de la Educación</i>                                         | 10.23857/dc.v7i4                                                                                                                                  |
| 5  | Recursos Educativos Basados en Gamificación.                                                                                       | 2022 | <i>Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0</i>                       | 10.37843/rted.v14i1.297                                                                                                                           |
| 6  | The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits                        | 2020 | <i>Smart Learning Environments</i>                                      | 10.1186/s40561-019-0098-x                                                                                                                         |
| 7  | La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado                                               | 2020 | <i>Dominio de las Ciencias</i>                                          | 10.23857/dc.v6i3.1402                                                                                                                             |
| 8  | La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática                                                            | 2023 | <i>LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades</i> | 10.56712/latam.v4i1.538                                                                                                                           |
| 9  | Gamificación como estrategia de participación en estudiantes universitarios                                                        | 2024 | <i>Revista CONRADO</i>                                                  | <a href="http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v21n103/1990-8644-rc-21-103-e3992.pdf">http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v21n103/1990-8644-rc-21-103-e3992.pdf</a> |
| 10 | Gamification in medical education: identifying and prioritizing key elements through Delphi method                                 | 2024 | <i>Medical Education Online</i>                                         | 10.1080/10872981.2024.2302231                                                                                                                     |
| 11 | Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios                                                | 2022 | <i>Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación</i> | 10.46652/rgn.v6i27.766                                                                                                                            |
| 12 | La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador                  | 2024 | <i>Revista Cátedra</i>                                                  | 10.29166/catedra.v7i1.5431                                                                                                                        |
| 13 | Mapping Mindset about Gamification: Teaching Learning Perspective in UAE Education System and Indian Education System              | 2023 | <i>Revue d'Intelligence Artificielle</i>                                | 10.18280/ria.370107                                                                                                                               |
| 14 | Gamification is Working, but Which One Exactly? Results from an Experiment with Four Game Design Elements                          | 2022 | <i>International Journal of Human-Computer Interaction</i>              | 10.1080/10447318.2022.2041909                                                                                                                     |
| 15 | Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú.                                          | 2022 | <i>Revista de Ciencias Sociales (RCS), 28(5).</i>                       | <a href="https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/28071845005.pdf">https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/28071845005.pdf</a>     |
| 16 | Effect of gamification applications on success of dentistry students.                                                              | 2025 | <i>World Journal of Methodology</i>                                     | 10.5662/wjm.v15.i1.97374                                                                                                                          |
| 17 | Percepción de los estudiantes del grado de Odontología sobre la utilización de un sistema de respuesta interactiva (Kahoot®).      | 2021 | <i>Fundación Educación Médica</i>                                       | 10.33588/fem.243.1122                                                                                                                             |
| 18 | Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática.                                    | 2022 | <i>Dominio de Las Ciencias</i>                                          | 10.23857/dc.v8i2.2668                                                                                                                             |
| 19 | Gamificando la enseñanza de la Odontología: Jugando en serio.                                                                      | 2022 | <i>Revista Estomatológica Herediana</i>                                 | 10.20453/reh.v32i4.4386                                                                                                                           |
| 20 | Gamification as a learning resource for dentistry students – experience report                                                     | 2023 | <i>Contemporary Journal</i>                                             | 10.56083/RCV3N12-253                                                                                                                              |

|    |                                                                                                         |      |                  |                                |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------|--------------------------------|
| 21 | Impact of gamification on learning and satisfaction of dentistry students at a Peruvian university      | 2025 | Educación Medica | 10.1016/j.edumed.2024.101018   |
| 22 | Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. | 2024 | Educación        | 10.18800/educacion.202402.E001 |

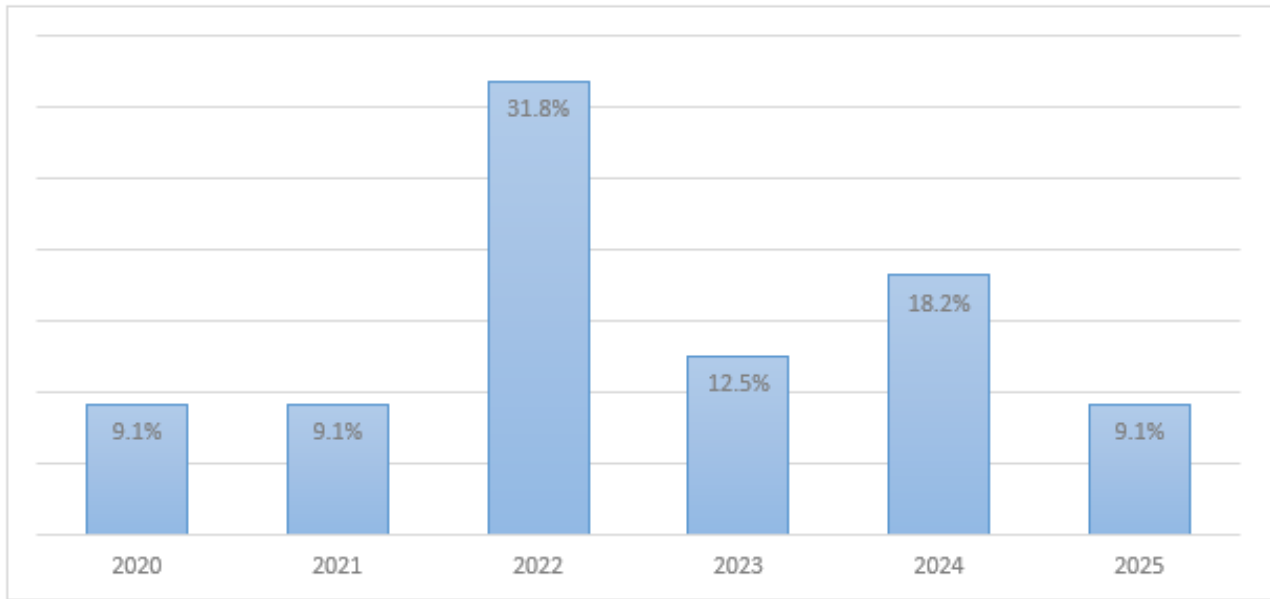
Nota. Estudios científicos seleccionados en las diferentes bases de datos sobre el uso de la técnica de gamificación en universitarios, elaboración propia (2025).

Consecuentemente, en la Tabla 1, se observa que los estudios seleccionados para la revisión abarcan un rango de años entre 2020 y 2025, con representatividad en diversas revistas científicas y países, reflejando una inclinación creciente y diversificada por la técnica de gamificación en la educación universitaria. La concentración de artículos publicados en años recientes sugiere una tendencia creciente en la

investigación de este tema, particularmente a partir del 2022, consolidándose como una estrategia relevante postpandemia. Esta diversidad en la muestra permite un análisis amplio y actualizado, que responde a la interrogante de investigación sobre el nivel de uso de gamificación en estudiantes universitarios.

Artículos según el Año de Publicación

Figura 2  
Artículos por Año de Publicación.



Nota. Porcentaje de distribución de los estudios seleccionados según el año de publicación, elaboración propia (2025).

En la Figura 2, la tendencia general muestra un aumento progresivo en la cantidad de estudios publicados a través del tiempo, destacando un crecimiento notable a partir del año 2022 con un 31.8%, mientras que el 2025 refleja una menor producción con un 9.1%; esto podría deberse a que el período del año aún está en curso o a la disponibilidad limitada de publicaciones con corte temprano. Este patrón

creciente corresponde con la hipótesis inicial relacionada con una adopción creciente de la gamificación, especialmente en un contexto postpandemia donde la educación innovadora es prioritaria.

## Nivel de Uso de la Técnica de Gamificación en General

**Tabla 2**

*Nivel de Uso de la Técnica de Gamificación en General.*

| N.º | Autor(es) y Año                                   | País     | Muestra                     | Nivel de uso general                               |
|-----|---------------------------------------------------|----------|-----------------------------|----------------------------------------------------|
| 1   | Deniz et al. (2025)                               | Turquía  | 228 estudiantes             | Medio (Mentimeter 71.64 % mejor que Kahoot 62.15%) |
| 2   | Bhatia et al. (2023)                              | India    | 220 estudiantes             | Conocimiento alto (79%), impacto bajo (60.9%)      |
| 3   | Schimunda et al. (2023)                           | Brasil   | 91 estudiantes              | Alta aceptación (82%)                              |
| 4   | Acosta-Yela et al. (2022)                         | Ecuador  | 33 estudiantes              | Alta facilidad de uso (85%)                        |
| 5   | Gándara-Vila et al. (2021)                        | España   | 73 estudiantes              | Alta aceptación (95%)                              |
| 6   | Smiderle et al. (2020)                            | Brasil   | 40 universitarios           | Impacto en aprendizaje, sin mejora en compromiso   |
| 7   | Trigo-Cano et al. (2025)                          | Perú     | 65 odontología              | Alta satisfacción (87.7%)                          |
| 8   | Sandoval Cáceres (2023)                           | Perú     | 28 residentes               | Frecuencia alta (60.7%)                            |
| 9   | Guerrero Celis et al. (2022)                      | Perú     | 171 estudiantes             | Alta aceptación (73%)                              |
| 10  | Saravia-Rojas & Geng Vivanco (2022)               | Perú     | 104 odontología             | Muy alta aceptación (100%)                         |
| 11  | Puma Ramos (2024)                                 | Perú     | 42 estudiantes              | Logrado (57.1%)                                    |
| 12  | Calderón Arévalo et al. (2022)                    | Perú     | 90 estudiantes              | Malo (60%)                                         |
| 13  | Pachas Huaytan (2024)                             | Perú     | 60 estudiantes              | 37.7% rendimiento alto                             |
| 14  | Delgado J, et al. (2023)                          | Ecuador  | 28 estudiantes              | 86% alta motivación                                |
| 15  | Ramos Morales & Pablo Huamani (2023)              | Perú     | 91 estudiantes (enfermería) | Medio (40%) y bajo (30%)                           |
| 16  | Salas Salazar (2022)                              | Perú     | 20 estudiantes              | Nivel medio (75%)                                  |
| 17  | Sánchez-Pacheco (2021)                            | Ecuador  | 32 estudiantes              | Conocimiento medio (56.25%)                        |
| 18  | Wang et al. (2024)                                | China    | 18 estudiantes              | Priorización alta (51%)                            |
| 19  | Mazarakis & Bräuer (2022)                         | Alemania | 505 estudiantes             | Alto Impacto de diferentes elementos (50%)         |
| 20  | Florez Mujica & Puente De La Vega Aparicio (2025) | Perú     | 50 estudiantes              | Alto impacto (66%)                                 |
| 21  | Cangalaya-Sevillano et al. (2022)                 | Perú     | 30 estudiantes              | Mejora el rendimiento (45,9%)                      |
| 22  | Figueroa-Oquendo (2024)                           | Ecuador  | 129 estudiantes             | Alto rendimiento (50%)                             |

*Nota.* Estudios científicos analizados según el nivel de uso de la técnica de gamificación, elaboración propia (2025).

En esta Tabla 2, se pueden observar los niveles variados de uso y aceptación de la técnica, con una mayoría de estudios reportando niveles medios a altos, lo que indica una adopción creciente, aunque con limitaciones. Algunos estudios destacan una alta satisfacción y aceptación, pero también se identifican casos con impacto bajo o condiciones que afectan su efectividad, como carencia de capacitación y recursos limitados. Este patrón sugiere que,

aunque la gamificación es valorada y aplicada mayormente, existen desafíos prácticos que condicionan su implementación óptima. Estos hallazgos están en consonancia con la hipótesis que señala la necesidad de fortalecer la formación del educando y la planificación pedagógica para maximizar beneficios.

## Dimensiones de la Técnica de Gamificación en General

**Tabla 3**

*Dimensiones de la Técnica de Gamificación en General.*

| N.º | Autor(es) y Año   | País | Muestra        | Dimensión general |       |         |
|-----|-------------------|------|----------------|-------------------|-------|---------|
| 1   | Puma Ramos (2024) | Perú | 42 estudiantes | D:                | 69%   | Logrado |
|     |                   |      |                | M:                | 57.1% | Logrado |
|     |                   |      |                | C:                | 45.2% | logrado |

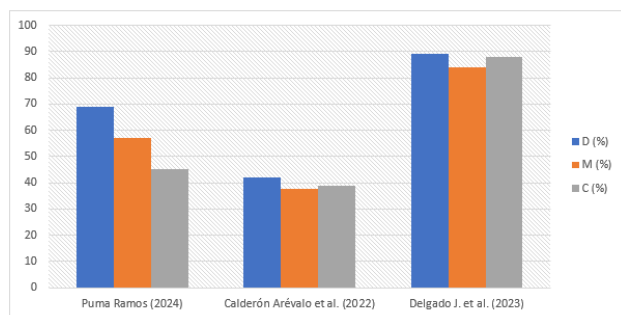
|   |                                |         |                |    |       |           |
|---|--------------------------------|---------|----------------|----|-------|-----------|
| 2 | Calderón Arévalo et al. (2022) | Perú    | 90 estudiantes | D: | 57.8% | Malo      |
|   |                                |         |                | M: | 62.2% | Malo      |
|   |                                |         |                | C: | 61.1% | malo      |
| 4 | Delgado J, et al. (2023)       | Ecuador | 28 estudiantes | D: | 89%   | muy buena |
|   |                                |         |                | M: | 84%   | muy buena |
|   |                                |         |                | C: | 88%   | muy buena |

*Nota.* Estudios científicos analizados según las dimensiones de la técnica de gamificación, elaboración propia (2025).

En la Tabla 3. Los datos reflejan diferencias en el logro de las tres dimensiones evaluadas (dinámicas, mecánicas y componentes), con algunos estudios mostrando altos niveles de cumplimiento, mientras que otros reportan dificultades significativas. Esta heterogeneidad indica que no solo la adopción general de gamificación varía, sino que también su implementación efectiva en términos de sus componentes esenciales es desigual. Este hallazgo destaca que el éxito de la gamificación requiere de un equilibrio adecuado entre sus tres dimensiones y enfatiza la importancia de enfoques estructurados para la aplicación y diseño de estas técnicas.

## Figura 3

*Dimensiones de la Técnica de Gamificación en General.*



*Nota.* Distribución porcentual de artículos seleccionados según las dimensiones de la técnica de gamificación, elaboración propia (2025).

En la Figura 3, se observa que, en general, las dinámicas obtienen un mayor nivel de logro en comparación con las otras dos dimensiones, indicando que la mayoría de los estudios focaliza su implementación en incentivar la curiosidad y motivación de los estudiantes. Las mecánicas tienen un desempeño intermedio, mostrando que, aunque hay un esfuerzo por estructurar normas y reglas, esta dimensión no se desarrolla con la misma consistencia. Los componentes, presentan el porcentaje más bajo de logro entre las tres dimensiones, lo que sugiere un área de mayor

dificultad y posible oportunidad de mejora en la implementación de gamificación.

## Discusiones

La presente investigación responde afirmativamente a la pregunta de estudio, evidenciando que el nivel de uso de técnicas de gamificación en estudiantes universitarios entre 2020 y 2025 es positivo en términos de aceptación y conocimiento, aunque su implementación enfrenta limitaciones importantes relacionadas con la formación docente, recursos y planificación pedagógica. Los resultados reflejan una adopción creciente, pero heterogénea y en muchos casos parcial, con impactos variables sobre la motivación y el aprendizaje. Por tanto, se confirma la necesidad de enfoques estructurados y supervisados para fortalecer su efectividad, alineando los hallazgos con el objetivo inicial del estudio.

Estudios similares realizados por Gándara-Vila et al. (2021) y Acosta-Yela et al. (2022) concuerdan que, la gamificación es una estrategia valiosa para aumentar el compromiso y motivación, aunque su potencial no se ha aprovechado por las deficiencias en la formación docente. Asimismo, Sánchez-Pacheco (2021) y Ramos Morales & Pablo Huamani (2023) reportan una aceptación moderada, similar a los detectados en este estudio. Por otra parte, Mazarakis & Bräuer (2022) y Wang et al. (2024) corroboran la importancia de integrar equilibradamente las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes para optimizar resultados, reflejando la heterogeneidad de esta revisión. Además, Smiderle et al. (2020) destacan que, aunque la gamificación favorece al aprendizaje, su efecto depende del diseño y la implementación contextual, coincidiendo con las limitaciones observadas aquí.

Al contrastar los hallazgos con estudios previos, se observan resultados coherentes y

consistentes que señalan tanto los beneficios de la gamificación como los factores que limitan su impacto real en la educación universitaria Delgado et al., 2023; Salas Salazar, 2022. La evidencia recogida confirma la idea de una técnica de gamificación prometedora, pero que requiere mejoras sustanciales en su adopción práctica para alcanzar su máximo potencial. No se encontraron discrepancias significativas que contradijeran la literatura, aunque la heterogeneidad metodológica impone precauciones para generalizar resultados.

Dentro de las limitaciones de estudio identificadas, resalta la restricción a artículos de acceso libre y en idioma español o inglés, que pudo excluir estudios significativos en otros idiomas o con disponibilidad limitada. Además, la diversidad de contextos educativos y diseños metodológicos de los estudios incluidos dificulta una comparación homogénea y puede haber influido en la variabilidad observada en las dimensiones de gamificación. También, la revisión documental no incluye evidencia directa obtenida en campo, lo que limita la evaluación del impacto longitudinal y la aplicación práctica en escenarios reales.

Como dirección futura, se propone fomentar investigaciones que profundicen en la capacitación docente específica en gamificación, así como en el diseño, recursos y metodologías estandarizadas para su implementación equilibrada. Asimismo, es clave analizar a largo plazo el impacto de la técnica de gamificación en competencias profesionales y explorar su integración con tecnologías innovadoras, como la inteligencia artificial educativa. Estas líneas permitirán fortalecer la evidencia científica y orientar prácticas educativas más efectivas y adaptadas a las necesidades actuales de la educación superior.

## Conclusiones

El presente estudio es de gran importancia porque aborda el uso y la implementación de las técnicas de gamificación en la educación universitaria, un tema relevante en el contexto actual donde se busca innovar los métodos pedagógicos para aumentar la motivación y el aprendizaje efectivo. Al analizar 22 investigaciones seleccionadas bajo rigurosos

criterios, se aporta una visión amplia y actualizada sobre el nivel de aceptación, conocimiento y dificultades prácticas para aplicar gamificación, subrayando la necesidad de superar las barreras vinculadas a la capacitación docente, recursos y planificación pedagógica.

En cuanto a los objetivos específicos planteados en este estudio, sugieren influir significativamente en la educación universitaria al evidenciar que una implementación supervisada y estructurada de la técnica de gamificación puede generar la motivación intrínseca, mejorar el desempeño y el compromiso académico de los estudiantes, mejorando la calidad educativa. Además, al destacar la variabilidad en la aplicación de las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes, se orienta a una adopción más equilibrada y eficaz, contribuyendo a formar profesionales mejor preparados ante las demandas actuales y futuras.

Como recomendaciones para investigaciones futuras, se sugiere ahondar en la elaboración de programas de formación docente específicos en gamificación, desarrollar y validar metodologías estandarizadas para su eficiente implementación y analizar el impacto a largo plazo en competencias profesionales. Además, se recomienda explorar la integración de la gamificación con tecnologías actuales, como la inteligencia artificial educativa, para innovar y adaptar las estrategias a contextos diversos. Estas direcciones permitirán fortalecer la evidencia científica y mejorar prácticas pedagógicas sostenibles y efectivas en la educación universitaria.

## Declaración de Conflictos de Intereses

La autora declara que no existe ningún conflicto de interés que pudiera afectar la realización de este estudio. Ninguno de los autores ha recibido financiación ni mantiene relaciones personales o profesionales que puedan influir o condicionar los resultados obtenidos o su interpretación. La totalidad del trabajo fue llevado a cabo de manera independiente, garantizando la imparcialidad y rigor científico en cada una de las etapas del proceso investigativo.

## Referencias

- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., & Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Arias, F. (2023). El paradigma pragmático como fundamento epistemológico de la investigación mixta. Revisión sistematizada. *Educación, Arte, Comunicación: Revista Académica e Investigativa*, 12(2), 11–24. <https://doi.org/10.54753/eac.v12i2.2020>
- Barros-Pozo, D. S., & Medina-Chicaiza, R. P. (2021). Gamificación: Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. *Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197–210. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i27.766>
- Bhatia, M., Manani, P., Garg, A., Bhatia, S., & Adlakha, R. (2023). Mapping Mindset about Gamification: Teaching Learning Perspective in UAE Education System and Indian Education System. *Revue d'Intelligence Artificielle*, 37(1), 47–52. <https://doi.org/10.18280/ria.370107>
- Cangalaya-Sevillano, L. M., Casazola-Cruz, O. D., & Farfán Aguilar, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. Horizontes. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(23), 637–647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- CASP. (2022). CASP Systematic Review Checklist: 10 questions to help you make sense of a systematic review. <https://n9.cl/w6xjm8>
- Codina, L. (2024). Revisiones tradicionales, sistemáticas o de alcance: ¿cómo elegir el tipo de revisión de la literatura que corresponde en cada caso? *Infonomy*, 2(2). <https://doi.org/10.3145/infonomy.24.021>
- Delgado, J., Espinoza, M., Vivanco, C., Medina, N., & Ayala, M. (2023). La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.538>
- Deniz, H. A., Polat Balkan, E., İncebeyaz, B., & Kamburoğlu, K. (2025). Effect of gamification applications on success of dentistry students. *World Journal of Methodology*, 15(1). <https://doi.org/10.5662/wjm.v15.i1.97374>
- Figueroa-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Florez Mujica, I. Y., & Puente De La Vega Aparicio, V. (2025). Gamificación como estrategia de participación en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 21(103). <https://n9.cl/gqjv6d>
- Gándara-Vila, P., Blanco-Carrión, A., Pérez-Sayáns, M., Reboiras-López, M. D., & Gallas-Torreira, M. M. (2021). Percepción de los estudiantes del grado de Odontología sobre la utilización de un sistema de respuesta interactiva (Kahoot®). *Fundación Educación Médica*, 24(3), 113–119. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.243.1122>
- Guerrero Celis, M., Yrigoyen Fajardo, S., & Vasallo Sambuceti, G. (2022). La actitud hacia el uso de la gamificación y su relación con la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios del primer ciclo de matemática de una Universidad privada de Lima – Perú [Maestría en Educación]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <https://n9.cl/9a089>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. In Sucari Wilson, Aza Patty, & Flores Antonio (Eds.), *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis* (Primera edición). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Higgins JPT, Thomas J, Li T, Chandler J, Cumpston M, Page MJ, & Welch VA. (2024). *Manual Cochrane para Revisiones Sistemáticas de Intervenciones* (versión 6.5). Cochrane. <https://n9.cl/ydsvon>
- Martínez-Corona, J. I., Palacios-Almón, G. E., & Oliva-Garza, D. B. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo. *Ra Ximhai*, 19, 67–83. <https://doi.org/10.35197/rx.19.01.2023.03.jm>
- Mazarakis, A., & Bräuer, P. (2022). Gamification is Working, but Which One Exactly? Results from an Experiment with Four Game Design Elements. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(3), 612–627. <https://n9.cl/f6snfo>
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral*, 11(3), 184–186. <https://doi.org/10.4067/s0719-01072018000300184>
- Pachas Huaytan, J. (2024). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes universitarios de ingeniería [Tesis para optar Doctor en Educación]. Universidad Peruana los Andes. <https://n9.cl/sdhxn>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., Moher, D., Yepes-Nuñez, J. J., Urrútia, G., Romero-García, M., & Alonso-Fernández, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: Una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790–799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Ramos Morales, D. V., & Pablo Huamani, R. (2023). La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11321–11335. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4202](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4202)

- Rodríguez-Torres, A., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J., & Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662–681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Salas Salazar, K. R. (2022). *Uso de estrategias de gamificación aplicadas en el desarrollo de competencias digitales en una universidad de Lima, 2022* [Tesis para optar Maestría en Docencia Universitaria]. Universidad César Vallejo. <https://n9.cl/x34i4>
- Sánchez-Pacheco, C. (2021). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura matemática. *Interconectando Saberes*, 12, 29–37. <https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2680>
- Sandoval Caceres, C. (2023). *Gamificación Y el aprendizaje por competencias en residentes de geriatría de las universidades de San Marcos y Ricardo Palma Lima 2022* [Tesis De Maestro En Educación]. Instituto Para La Calidad De La Educación. <https://n9.cl/ut1hm4>
- Saravia-Rojas, M. A., & Geng Vivanco, R. (2022). Gamificando la enseñanza de la Odontología: Jugando en serio. *Revista Estomatológica Herediana*, 32(4), 438–443. <https://doi.org/10.20453/reh.v32i4.4386>
- Schimunda, N., De Souza Silva, F. J., Fregoneze, A. P., Petruskas, A., Doetzer, A. D., Porto Spada, P. C., Pioli Torres, M. F., & Brancher, J. A. (2023). Gamification As A Learning Resource For Dentistry Students – Experience Report. *Contemporary Journal*, 3. <https://doi.org/10.56083/RCV3N12-253>
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Trigo-Cano, S., Coa-Serrano, P. G., Macedo-Valdivia, S. C., & Chávez-Fernandez, F. A. (2025). Impact of gamification on learning and satisfaction of dentistry students at a Peruvian university. *Educacion Medica*, 26(3). <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2024.101018>
- Vásquez Unda, M. M. (2022). *Gamificación y estándares de aprendizaje del área de matemáticas en estudiantes, U.E. Veinticuatro de Mayo, Santo Domingo. Ecuador 2021* [Tesis para optar Maestro en Administración de la Educación]. Universidad César Vallejo. <https://n9.cl/3i37t>
- Villamar Gavilanes, A. M., & Sánchez Casanova, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, 33(65), 166–188. <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E001>
- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., Fang, K. T., & Kuo, L. T. (2024). Gamification in medical education: identifying and prioritizing key elements through Delphi method. *Medical Education Online*, 29(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2024.2302231>
- Zambrano-Álava, A., Lucas- Zambrano, M., Luque-Alcívar, K., & Lucas -Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6, 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>