

## ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: IMPACTO Y EFECTIVIDAD DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES

### GAMIFICATION STRATEGIES IN HIGHER EDUCATION: IMPACT AND EFFECTIVENESS OF DIGITAL PLATFORMS

Jenny Janeth Balón Medina<sup>1</sup>  
 Lucia Amelia Balón Medina<sup>2</sup>  
 Tomás Tomalá Rodríguez<sup>3</sup>  
 Adela Yomayra Santos Granado<sup>4</sup>  
 Mariana Maricel Santos Granado<sup>5</sup>

#### Resumen

Este artículo examina las diversas estrategias de gamificación implementadas en las plataformas digitales y su impacto en la educación superior. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y estudios de caso, se analiza la efectividad de estas estrategias en términos de motivación, participación y resultados académicos estas herramientas en el ámbito educativo siendo el objetivo de la gamificación el incorporar elementos de juego en el aula, motivo por cual aumenta el interés y la participación de los estudiantes. La metodología que se empleó en este estudio es el enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo cuasiexperimental, por medio de la participación de 60 alumnos de la Unidad Educativa Santa Maria del Fiat, se trabajo con sies sesiones de actividades gamificadas en la plataforma Kakoot, cada una fué de 40 minutos, se usaron tres instrumentos de recogida de datos, elementos que se han considerado para comparar las actividades interactivas de manera grupal, La encuesta, Registro de calificaciones del docente, Registro de entrega de cada actividad colaborativas. Los resultados obtenidos fueron la participación, la colaboración de los estudiantes y la conclusión es que los alumnos tuvieron debilidad en el tema de la novela. En cuanto a sus conocimientos previos, los temas que dominaron fueron el teatro y, para finalizar, más de la mitad de los participantes aprueban el test en términos de gamificación.

Recepción: 25 de Junio de 2024/ Evaluación: 28 de Julio de 2024/ Aprobado: 30 de Agosto de 2024

<sup>1</sup> Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Magister en Administración Educativa; Docente en EGB Subnivel Superior; Licenciada en ciencias de la Educación Mención Educación Primaria; Universidad de Guayaquil, Magister en Administración Educativa en la Universidad César Vallejo, Piura Perú. Email: [jennitabalon@hotmail.com](mailto:jennitabalon@hotmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0455-5241>

<sup>2</sup> Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, Magíster en Administración Educativa; Profesora en EGB Subnivel Elemental; Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Primaria; Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Email: [lucibalon1312@gmail.com](mailto:lucibalon1312@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1750-8850>

<sup>3</sup> Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa María del Fiat”, Docente en Form. De Mentor Unidad Distrital de Educación 24D01; Licenciado en ciencias de la educación mención administración educativa “Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito”, Magister en administración de la educación “Universidad Cesar Vallejo, Piura-PERU”. Email: [tr\\_tomas@yahoo.com](mailto:tr_tomas@yahoo.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5175-1056>

<sup>4</sup> Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Maria del Fiat, Magister en Administración Educativa; Profesora en EGB Subnivel Elemental; Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia; Universidad Estatal Península de Santa Elena. Email: [a.de.lis88@hotmail.com](mailto:a.de.lis88@hotmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0728-7131>

<sup>5</sup> Docente de la Escuela de Educación Básica Rafael Morán Valverde; Magister en Educación Básica; Profesora de Educación Inicial, Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia; Universidad Estatal Península de Santa Elena. Email: [marianamaricelsantosgranado@yahoo.com](mailto:marianamaricelsantosgranado@yahoo.com) ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2046-5430>

**Palabras clave:** Gamification, Kahoot, plataformas virtuales, aplicaciones, ofimática, informática

### **Abstract**

This paper examines the various gamification strategies implemented in digital platforms and their impact on higher education. Through a comprehensive review of the literature and case studies, the effectiveness of these strategies is analyzed in terms of motivation, participation and academic results. These tools in the educational field are aimed at gamification, incorporating game elements in the classroom, which increases student interest and participation. The methodology used in this study is the quantitative and qualitative approach, of a quasi-experimental type, through the participation of 60 students from the Santa Maria del Fiat Educational Unit. Six sessions of gamified activities were carried out on the Kahoot platform, each one lasted 40 minutes. Three data collection instruments were used, elements that have been considered to compare the interactive activities in a group manner, the survey, the teacher's grade record, and the record of delivery of each collaborative activity. The results obtained were the participation, the collaboration of the students and the conclusion is that the students had a weakness in the subject of the novel. As for their prior knowledge, the subjects they mastered were theatre and, finally, more than half of the participants passed the test in terms of gamification.

### **Keywords:**

### **Introducción**

Varias universidades del Ecuador han comenzado a integrar la gamificación en sus currículos. En la enseñanzas de la educación superior, como una alternativa a las estrategias tradicionales, están utilizando diversas plataformas y herramientas tecnológicas que facilitan la gamificación, como Moodle, Kahoot, EducaPlay, Genially y otras aplicaciones educativas que permiten la creación de quizzes interactivos, competencias y simulaciones. Entre ellos tenemos la Universidad Estatal de Milagro en el año 2020 ofertó un curso, dirigido para Docentes de Básico, Bachillerato y Universitarios , totalmente en línea UNEMI (2020), así mismo, la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE ha implementado proyectos que utilizan plataformas digitales gamificadas para fomentar el aprendizaje colaborativo. La Universidad de Guayaquil en el año 2018 realizó una encuesta, donde el 42% de las mujeres y el 58% de los hombres declaran jugar un juego, en multiplataformas. Sánchez Pacheco (2021). Y por último, la Universidad Particular de Loja tiene algunos proyectos sobre gamificación entre ella: Excursión, Gamificada, Gamificación de las ciencias humanas; otro tiene como título: Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de Class Dojo; otro titulado: Gamificación docente para aprender de forma divertida y consciente. Perspectivas de investigación (Universidad De Loja, 2023). La Universidad Técnica de Manabí implementó aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Optometría, un proyecto de innovación educativa, dentro del proceso de gamificación destinada a la enseñanza universitaria de optometría se encontraron las siguientes aplicaciones, Quizizz, Kahoot, Symbaloo, Educaplay, Genially Zamora et al., (2023). La Universidad Central del Ecuador abordó el uso de una herramienta digital, basada en el juego, profundizado en la gamificación como técnica lúdica para lograr aprendizajes. Se pudo verificar la eficacia del uso de Kahoot en el salón de clase (Rojas et al., 2021).

Naciones Unidas define a la gamificación como un juego de mesa en formato de trampa de la informalidad, el proyecto consistió en un juego de mesa en formato que imprime y juega, esto surge como uno de los resultados del proyecto interagencial "Expandiendo la protección social

para jóvenes en la informalidad laboral” ejecutado por el PNUD, OIT y ONU Mujeres durante el período 2020-2022 con financiamiento del Fondo para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (Naciones Unidas para el Desarrollo, 2022).

La gamificación, es una táctica innovadora que cada día va creciendo, el mismo que usa elementos de juego en contextos no lúdicos, algunos estudios han demostrado su efectividad en aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Para Tolkin et al. , (2022), la gamificación es un proceso que tiene como objetivo aumentar la motivación extrínseca e intrínseca y involucra a las personas en una tarea a través de actividades recreativas.

La plataforma Edmodo es una herramienta popular en la educación para aplicar la gamificación, plataformas que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos que facilitan el aprendizaje activo y colaborativo. Para Prieto (2022), la gamificación es un método o estrategia que consiste en introducir dinámicas propias de los videojuegos. Esta estrategia consiste en motivar, comprometer y fomentar la participación de las personas en diversas actividades en el contexto educativo que se sustenta en autores como. Para Prieto (2020) y Zambrano et al, (2020), quienes determinan que “La gamificación es el conjunto de actividades lúdicas que emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos pedagógicos y la participación de los estudiantes en el aula”. La gamificación tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, haciendo el aprendizaje más interactivo, motivador y efectivo porque cuenta con varios elementos más comunes son: Puntos y recompensas, competencia y colaboración, desafíos y misiones.

La gamificación ha experimentado un desarrollo a lo largo de varias décadas y ha evolucionado desde sus primeros indicios hasta convertirse en una estrategia ampliamente utilizada en diversos campos. Según Escribano (2020), narra la historia de la gamificación y la guerra el 23 de enero de 2018, el mismo día que el Consejo De Seguridad De Naciones Unidas posponía un alto al fuego en la cruenta guerra de Siria, ocurría una de las mayores batallas virtuales en la historia de los videojuegos online. Por otra parte la gamificación muestra una progresión desde los juegos de simulación y videojuegos educativos hasta la conceptualización del término "gamificación" y su aplicación generalizada en diversas áreas, incluida la educación. La continua evolución de la tecnología seguirá influyendo en cómo se implementa la gamificación en el futuro. Para Espinar Ruiz (2023), el videojuego ha ido ganando en complejidad, pasando de ser un simple pasatiempo, a convertirse en un arte, un deporte, un método para contar historias y, por supuesto, en una herramienta más para usar en los procesos de enseñanza.

### **Marco conceptual**

La gamificación en la educación superior es una estrategia pedagógica que incorpora elementos y principios del diseño de juegos en entornos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En la educación superior, la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar la experiencia de aprendizaje y los resultados académicos. Para Manzano et al., (2021), la gamificación educativa consiste en el uso de elementos de juego y técnicas de diseño de juegos en el contexto educativo.

La Gamificación educativa se refiere al uso de elementos del juego que involucra a los alumnos, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas. Para Martínez et al., (2024), la gamificación permite fomentar ambos tipos de motivación, ya que el uso de elementos como premios y puntos se relaciona con la motivación extrínseca, en este sentido los docentes usan la gamificación como una técnica que les permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a motivar a los escolares, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de

conocimientos y mejorar la atención. Para (Prieto y Álvarez, 2021), la gamificación en el ámbito educativo, considera que esta herramienta de enseñanza-aprendizaje emergió a partir de la propia evolución de la sociedad y tecnológica, dado que influyen en las motivaciones, necesidades e inquietudes de los estudiantes.

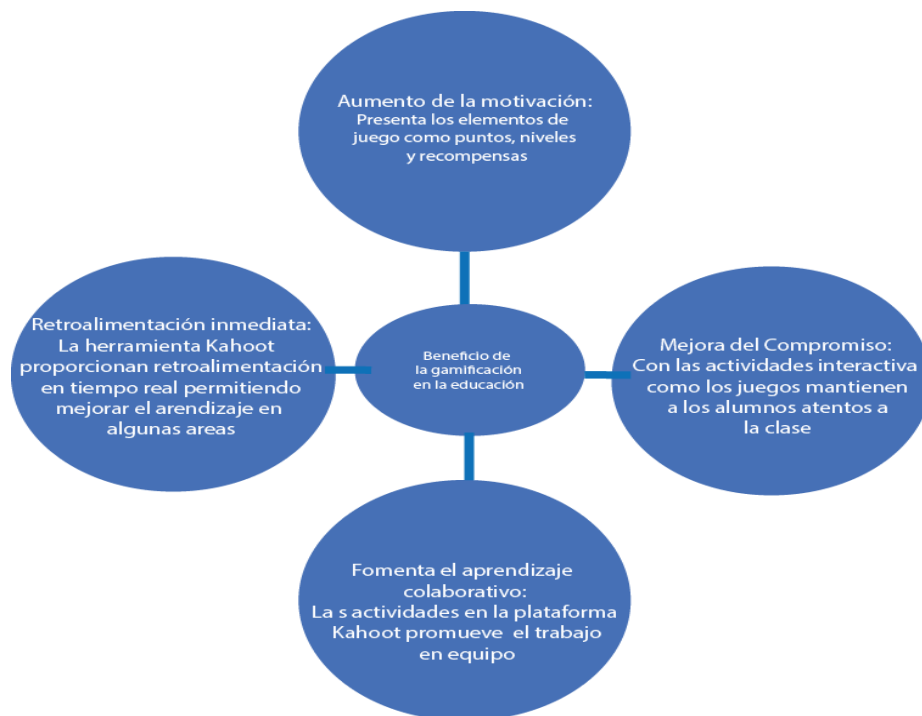
En la educación la gamificación muestra una progresión desde los juegos de mesa tradicionales hasta las sofisticadas plataformas digitales actuales, como EducaPlay, Minecraft, ClassDojo, Quizizz, Genially, Kahoot, la evolución de esta estrategia continúa a medida que educadores y desarrolladores exploran nuevas formas de aprovechar la gamificación para mejorar la calidad y la efectividad del aprendizaje.

### **Beneficios de la gamificación en el aula de la educación superior**

La gamificación cada vez toma mayor relevancia y se extiende en todas las etapas educativas desde la etapa infantil, primaria, bachillerato, hasta los niveles de educación superior, esta técnica permite generar un aprendizaje significativo en el estudiante, mejoran el aprendizaje de los contenidos curriculares, aumenta la motivación y participación sirviéndose de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos.

#### **Figura 1**

*Radial divergente de los beneficios de la gamificación*



*Fuente: Elaboración Propia*

La gamificación educativa puede ser una herramienta efectiva para mejorar la participación, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, al tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades clave para el éxito en la vida.

### **Teoría del Constructivismo**

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento y comprensión a través de la experiencia y la reflexión. En el contexto de la gamificación, esta teoría se enlaza de manera significativa, proporcionando un marco sólido para diseñar actividades educativas que fomenten un aprendizaje profundo y significativo, la teoría del constructivismo puede integrarse de diversas maneras para mejorar la experiencia de aprendizaje. Para Sanchez et al., (2022), el constructivismo es la especificidad de una la realidad se construye desde las personas que la conforman.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con la información y el entorno. En el contexto de la gamificación en los Módulos de Paquetes Contables, se busca que los estudiantes participen activamente y construyan su comprensión de los principios contables a través de experiencias prácticas y desafíos interactivos. Para Guerra (2020), el constructivismo no surge en el espacio de influencia de las teorías de la educación, sino que es un paradigma epistemológico de la ciencia que pretende responder a la pregunta histórica de ¿cómo construye su conocimiento el ser humano?.

### **Teoría del Juego y Aprendizaje**

La Teoría del Juego y su relación con el aprendizaje es fundamental en la gamificación de la educación superior. Esta teoría explora cómo los principios y elementos de los juegos pueden aplicarse al entorno educativo para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Para Pere y Brusi (2020), “La concepción de que el juego es solamente una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio va cambiando a medida que se comprueba que su uso en actividades docentes favorece la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos”. La teoría del juego y el aprendizaje sostiene que los juegos pueden ser herramientas poderosas para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades.

### **Teoría del Aprendizaje Social**

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura destaca la importancia de la observación y la interacción social en el proceso de aprendizaje. En plataformas virtuales gamificadas, se puede incorporar la interacción social, la colaboración y la competencia entre usuarios para mejorar la experiencia de aprendizaje. Para Larios (2022), el aprendizaje social en el plano educativo, para esta teoría es necesaria la interacción social, ya que los(las) alumnos(as) aprenden de la cultura ciertas formas de pensar y de actuar.

En este caso la plataforma EducaPlay promueve el aprendizaje social al permitir que los estudiantes creen y compartan sus propios juegos educativos. La colaboración entre estudiantes, la interacción y el intercambio de conocimientos contribuyen a un entorno de aprendizaje social.

### **Teoría de la Gamificación Instruccional**

La gamificación instruccional implica la integración de elementos de juego en actividades educativas con el objetivo de mejorar la participación y el aprendizaje. Educaplay, al ofrecer una variedad de juegos y actividades, aplica principios de gamificación para hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y motivador. Para la Universidad Unir (2020), la gamificación es un método que incorpora al ámbito educativo una enseñanza basada en juegos y recompensas, a través de la cual los estudiantes aprenden y mejoran sus habilidades con diversión.

## **La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje**

La gamificación es una estrategia didáctica que utiliza elementos de juego para mejorar la participación, motivación y aprendizaje de los estudiantes, al aplicar principios y mecánicas de juego en entornos no lúdicos, se busca convertir la experiencia educativa en algo más atractivo y entretenido. Para D'Santiago (2023), considera que mediante la gamificación, es posible involucrar, motivar, concentrar y comprometer a las personas en actividades que antes podrían considerarse aburridas, transformándolas en experiencias creativas e innovadoras. Es importante destacar que la gamificación debe ser utilizada de manera cuidadosa y con un propósito claro en el contexto educativo, la incorporación de elementos de juego debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y no simplemente utilizarse como una distracción superficial.

Para Gómez y Bonilla (2020), “La gamificación como una innovación en la educación busca la aplicación de principios y elementos del juego en el proceso de aprendizaje”. La gamificación puede ser una herramienta poderosa para resolver problemas académicos en la universidad. Al aplicar principios y elementos de los juegos en el entorno educativo, es posible mejorar la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes.

Para resolver esta problemática muchas universidades optaron por implementar en su proceso educativos la gamificación como una experiencia pedagógica dinámica y activa con ayuda de las plataforma Kahoot, EducaPlay entre otras, para reforzar los contenidos mediante actividades y tareas gamificadas en todas las unidades formativas del módulo. Para Fabre (2023), “Un método que podría revertir este problema de motivación podría ser la incorporación de actividades gamificadas” y Según Villacorta (2022), establece que “El actual sistema educativo ecuatoriano se basa en un aprendizaje activo por parte del estudiante enfocado al desarrollo de competencias y, en este contexto, la gamificación puede ayudar a mejorar el proceso”. Para Toledo et al., (2023), “La gamificación se convierte en un factor de influencia para alcanzar la motivación y el interés del aprendiz, preparando así las estructuras cognitivas para aprehender los nuevos saberes de forma autónoma”. Para De Mingo y Vidal (2019) la gamificación fomentan el nivel de motivación de los estudiantes, en alguna asignatura.

Cabe destacar que la gamificación es una estrategia didáctica que puede resultar muy efectiva para enseñar el uso de las herramienta de la oficina y de la infomática. Esta metodología utiliza elementos de los juegos para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el aprendizaje. Así lo considera Mallitasig y Freire (2020), al expresar que la gamificación es un juego de roles, desafíos y recompensas, esta nueva técnica anima a los individuos a realizar tareas que son aburridas, con el objetivo de conseguir logros o recompensas. La plataforma Kahoot, es software que permiten crear contenidos, cuestionarios interactivos, que pueden desarrollar competencias en tiempo real por parte de los estudiantes. Para (Ortiz et al., 2018), la gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador.

### **Kahoot en el aula de educación superior**

La plataforma Kahoot se basa en juegos que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos, encuestas y discusiones en tiempo real. Su uso en el aula de educación superior es muy beneficioso para aumentar la participación, la motivación y la interacción entre los estudiantes. Para González et al., (2023), Kahoot es una aplicación con gran impacto visual, con preguntas directas y variedad de opciones en las respuestas. Para incentivar la participación, esta herramienta permite establecer límites de tiempo y puntuaciones (en función de los aciertos y la rapidez en la respuesta).

### **Beneficios de Usar Kahoot en el Aula**

Usar Kahoot en el aula ofrece muchos beneficios que pueden mejorar significativamente la experiencia educativa tanto para alumnos como a los docentes, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia interactiva y atractiva para todos los participantes y pueden ser una excelente estrategia didáctica para enseñar los contenidos del Módulo de Aplicaciones Ofimática en Línea, todo este bagaje de aprendizaje es basado en juegos y cuestionarios, que permite a los estudiantes participar activamente y evaluar sus conocimientos. Para Magadán y Rivas (2022), y Martínez (2022), Kahoot es una herramienta que permite que el alumnado ponga en práctica lo aprendido de manera lúdica en la Web con funciones de juegos y entretenimiento.

### **Beneficios**

- ✓ Aumenta la motivación y el compromiso en los docentes
- ✓ Promueve el Aprendizaje Activo, desarrollando habilidades tecnológicas
- ✓ Fomenta la competencia saludable
- ✓ Facilita la evaluación formativa
- ✓ Mejora de la retención y comprensión
- ✓ Promueve la inclusión y la participación igualitaria

### **Objetivos de la Investigación**

#### **Objetivo General:**

Explorar y analizar el impacto de las estrategias de gamificación en la educación superior en Ecuador, a través de una revisión sistemática de la literatura.

#### **Objetivos Específicos:**

1. Identificar y analizar estudios sobre la implementación de gamificación en la en universidades ecuatorianas.
2. Describir las metodologías y enfoques utilizados en los estudios revisados.
3. Sintetizar los beneficios y desafíos reportados en relación con las estrategias de gamificación.

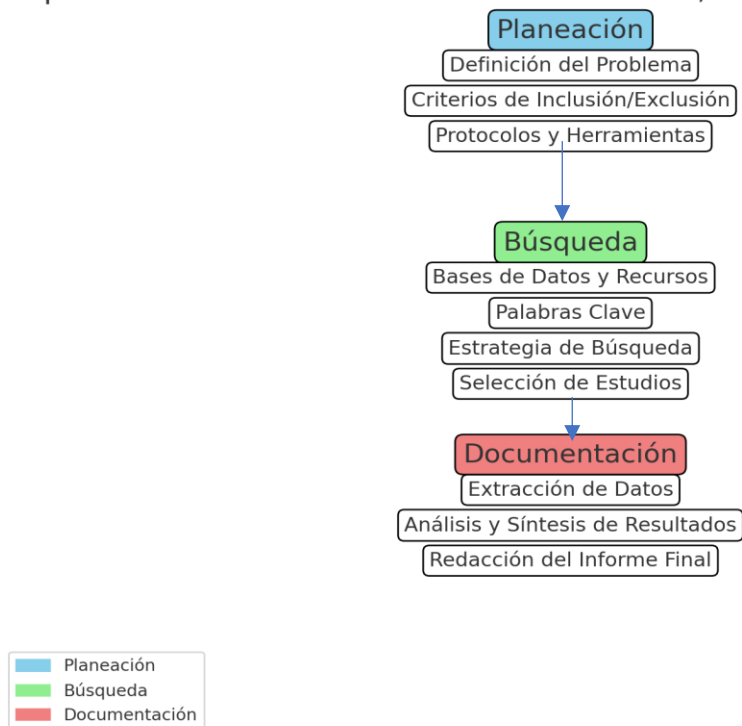
### **Metodología**

#### **Participantes y diseño**

Para abordar este estudio con un enfoque cualitativo, se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura, cuyo objetivo fue explorar y analizar estudios previos sobre el impacto de las estrategias de gamificación en la población universitaria de diversas carreras, tanto en universidades públicas como privadas del Ecuador. Para ello, se desarrolló una estrategia de búsqueda en bases de datos académicas reconocidas por su relevancia en las ciencias, tales como Scopus, Latindex, Scielo y Google Académico. Los términos de búsqueda utilizados se centraron en palabras clave específicas relacionadas con la gamificación y su aplicación en la educación superior.

La revisión sistemática se estructuró en tres etapas principales: **planeación, búsqueda y documentación**. Estas etapas permitieron una organización adecuada del proceso, facilitando la recopilación y el análisis de la información relevante.

## Etapas de la Revisión Sistemática: Planeación, Búsqueda y Documentación



*Figura 2:*  
*Etapas de la revisión sistemática*  
 Fuente: Elaboración propia

Al comenzar el proceso, se realizó una lectura y conceptualización general sobre la gamificación, así como sobre sus aplicaciones y desarrollo. Posteriormente, se optó por profundizar en esta metodología específicamente en el contexto de la Educación Superior. Esta decisión no solo permitió delimitar el tema y realizar una revisión más precisa, sino que también respondió a la identificación de que la gamificación en este ámbito ha sido objeto de escaso estudio.

### Planeación

El propósito de la búsqueda de trabajos relacionadas a las experiencias de gamificación en la Educación Superior se encontró varios trabajos y cursos realizado en varias universidades públicas y privada importantes del Ecuador sobre estrategias educativas, con el fin de determinar el uso que se le ha dado a este enfoque metodológico y su participación en diversas disciplina de conocimiento.

### Para esta revisión se definieron las siguientes preguntas:

Para esta revisión se definieron las siguientes preguntas de investigación:

Pregunta Central: De acuerdo con el rastreo de estudios sobre el tema, ¿cuál es el estado actual de la investigación sobre la gamificación en la educación superior en Ecuador?

Pregunta Secundaria 1: ¿Qué aplicaciones de la gamificación se han identificado en el ámbito de la educación superior en Ecuador?

Pregunta Secundaria 2: ¿Cuáles son los principales hallazgos y conclusiones de los estudios existentes sobre gamificación en la educación superior en Ecuador?



Pregunta Secundaria 3: ¿Qué metodologías de investigación se han utilizado en los estudios sobre gamificación en la educación superior en Ecuador?

Pregunta Secundaria 4: ¿Cuáles son las principales áreas de oportunidad y desafíos identificados en la implementación de la gamificación en la educación superior en Ecuador? Para la selección de los estudios se tienen en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión, los cuales son identificados según las preguntas y el objeto de la revisión:

### **Criterios de inclusión**

Para llevar a cabo esta revisión, se utilizarán los siguientes criterios de búsqueda:

1. **Período de Publicación:** Trabajos publicados a partir del año 2019 en adelante, para garantizar la relevancia y actualidad de los estudios revisados.
2. **Fuentes de Información:** Se realizó la búsqueda en bases de datos académicas reconocidas, incluyendo Scopus, Latindex, Scielo y Google Académico.
3. **Tipos de Publicaciones:** Se incluyeron artículos de revistas científicas, capítulos de libros y ponencias en eventos académicos que abordaran la implementación de la gamificación en el contexto de la educación superior.
4. **Tema de Investigación:** Estudios que examinaran la gamificación en la educación superior, preferiblemente en contextos ecuatorianos.
5. **Contexto Geográfico:** Aunque se priorizaron estudios realizados en Ecuador, se incluyeron investigaciones relevantes de otros contextos geográficos que pudieran ofrecer comparaciones valiosas.

### **Criterios de exclusión**

1. **Fuentes No Académicas:** Se excluyeron trabajos que no provinieran de fuentes académicas confiables, como blogs o sitios web no especializados.
2. **Ámbito de Investigación:** Publicaciones que se centraran en la gamificación en la educación básica o media, o en contextos no relacionados con la educación superior.
3. **Período de Publicación:** Se descartaron estudios publicados antes de 2019 para asegurar la pertinencia de los resultados.
4. **Áreas de Aplicación No Relevantes:** Estudios que examinaran la gamificación en sectores ajenos a la educación, como organizaciones empresariales o capacitaciones corporativas.

### **Búsqueda**

La búsqueda se llevó a cabo en las bases de datos seleccionadas, siguiendo los objetivos definidos en la planeación de la revisión. Las bases de datos incluyeron Scopus, Latindex, Scielo y Google Académico.

Se emplearon palabras clave específicas, como "gamificación" y "educación superior", combinadas con operadores booleanos para optimizar los resultados. La primera cadena de búsqueda se enfocó en términos generales, como "gamificación en la educación superior", y se fue refinando en función de los estudios encontrados y los temas más relevantes identificados en la literatura.

La búsqueda inicial arrojó un total de 80 estudios. Después de aplicar los criterios de inclusión y exclusión, se redujo la muestra a 30 estudios relevantes. De estos, se seleccionaron 12 estudios clave que cumplían con todos los criterios y ofrecían datos completos y detallados para el análisis.

## Documentación

Finalmente, se realizó la documentación detallada de los estudios seleccionados en una tabla que incluye información clave como el autor, el objetivo de la investigación, los participantes, el tipo de estudio, las herramientas utilizadas, los resultados obtenidos y las conclusiones. Esta tabla facilitó la organización de los datos y el análisis comparativo entre los estudios revisados.

**Tabla 1**

*Extracción de Datos*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Participantes</b>	<b>Tipo de estudio</b>	<b>Herramienta utilizada</b>	<b>Resultados</b>	<b>Conclusiones</b>
<b>Yautivo Quinchi, Ángel Fernando (2023)</b>	Revisar sistemáticamente la literatura sobre gamificación en el aprendizaje de las matemáticas para estudiantes de básica superior.	Estudiantes de básica superior en Ecuador.	Revisión sistemática	Revisión de literatura	Identificación de técnicas de gamificación que mejoran el aprendizaje en matemáticas.	La gamificación es efectiva en mejorar el rendimiento matemático de los estudiantes de básica superior en Ecuador.
<b>Quiroz Peña et al. (2022)</b>	Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos.	Estudiantes universitarios en Ecuador	Estudio de caso	Estrategias de gamificación	Mejoras significativas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.	La gamificación es una herramienta útil para aumentar la participación y el rendimiento en el contexto universitario.
<b>Tafur-Méndez et al. (2023)</b>	Examinar el conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior.	Docentes y estudiantes de educación superior en Ecuador.	Estudio cuantitativo	Encuestas	El conocimiento sobre gamificación es moderado, pero su aplicación tiene un alto potencial en la mejora del aprendizaje.	La formación continua en gamificación para docentes es esencial para su implementación efectiva en la educación superior.
<b>Nivela-Cornejo</b>	Analizar el uso de la	Estudiantes universitarios	Estudio mixto	Encuestas y	La gamificación	La gamificación

<b>et al. (2021)</b>	gamificación en la educación superior.	os de Ecuador.		entrevistas	incrementa la interacción y el interés de los estudiantes en su aprendizaje.	promueve un aprendizaje más activo y comprometido en el contexto universitario.
<b>Arce Ramírez et al. (2023)</b>	Explorar la influencia de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje en la Universidad Agraria del Ecuador.	Estudiantes universitarios de la Universidad Agraria del Ecuador.	Estudio mixto	Encuestas y análisis cualitativo	Incremento en la participación y comprensión de los temas tratados en entornos virtuales.	La gamificación en entornos virtuales mejora la comprensión y retención de información en los estudiantes universitarios.
<b>Toukoumidis &amp; Moreno (2019)</b>	Estudiar la gamificación en la educación superior en México y Ecuador.	Estudiantes universitarios de México y Ecuador.	Estudio de caso	Análisis comparativo	Comparación de la efectividad de la gamificación en ambos países, destacando similitudes y diferencias.	La gamificación tiene un impacto positivo en ambos contextos, aunque las diferencias culturales y de recursos deben considerarse en su implementación.
<b>Vimos-Rosacela &amp; Cárdenas-Cordero (2024)</b>	Proponer estrategias de gamificación para docentes de arquitectura en la educación superior.	Docentes y estudiantes de la Carrera de Arquitectura en Ecuador.	Estudio cualitativo	Propuesta de intervención	Identificación de áreas de mejora en la enseñanza de arquitectura mediante gamificación.	La gamificación puede innovar y mejorar la enseñanza de arquitectura, pero requiere un enfoque adaptativo a las necesidades específicas de la carrera.
<b>Vélez Meza (2020)</b>	Implementar técnicas de gamificación	Estudiantes universitarios en	Estudio de intervención	Aulas virtuales	Mejoras en la participación y	Las aulas virtuales metafóricas

	mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior en línea.	modalidad en línea en Ecuador.		metafóricas	comprensión de los estudiantes en entornos de aprendizaje virtual.	pueden ser una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza en línea en la educación superior.
<b>Parrales Poveda et al. (2023)</b>	Investigar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Docentes y estudiantes de diversas áreas en Ecuador.	Estudio mixto	Encuestas y análisis cualitativo	La gamificación mejora la motivación y la participación de los estudiantes en diversas disciplinas.	La gamificación es una estrategia viable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas con baja motivación estudiantil.
<b>Varela Tapia et al. (2022)</b>	Evaluar la gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Universidad de Guayaquil.	Estudiantes de la Universidad de Guayaquil.	Estudio cuantitativo	Encuestas	Mejoras en la retención de conocimientos y la participación en clases virtuales.	La gamificación es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje en entornos virtuales en la educación superior.
<b>Gómez Espín &amp; Tituaña Pujos (2023)</b>	Explorar la gamificación y su relación con la gestión de la innovación digital en la educación superior.	Estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato.	Estudio de caso	Análisis de casos y encuestas	La gamificación fomenta la innovación digital y mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.	La integración de la gamificación con la innovación digital puede transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en la educación superior.
<b>Aguilar Enríque</b>	Investigar el uso de tecnología y	Estudiantes universitari	Estudio mixto	Tecnología educativ	Mejoras significativas en la	La combinación de tecnología

z et al. (2020)	gamificación para el aprendizaje de matemáticas en la educación superior.	os en Ecuador.		a y juegos	comprensión de conceptos matemáticos y en la motivación de los estudiantes.	y gamificación es eficaz para mejorar el aprendizaje de matemáticas en la educación superior.
-----------------	---	----------------	--	------------	---	---

### Análisis y Síntesis de Resultados

El análisis de la tabla proporciona una visión detallada del estado actual de la investigación sobre gamificación en la educación superior en Ecuador. Los estudios incluidos destacan diversas perspectivas y enfoques metodológicos, reflejando la complejidad del tema y la diversidad de contextos en los que se ha implementado la gamificación.

En primer lugar, se observa que la mayoría de los estudios adoptan un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para analizar el impacto de la gamificación. Esta combinación permite obtener una visión más completa de los efectos de las estrategias de gamificación, tanto en términos de rendimiento académico como de motivación y participación de los estudiantes. Por ejemplo, el estudio de Parrales Poveda et al. (2023), muestra cómo la gamificación mejora la motivación y participación de los estudiantes en diversas disciplinas, destacando la versatilidad de esta estrategia.

En segundo lugar, la implementación de la gamificación se realiza principalmente a través de plataformas digitales, lo que refleja una tendencia creciente en la educación superior hacia el uso de tecnologías innovadoras. Los estudios, como el de Vélez Meza (2020), demuestran que el uso de aulas virtuales metafóricas en la educación superior en línea mejora significativamente la participación y comprensión de los estudiantes. Esto sugiere que las plataformas digitales no solo facilitan la implementación de estrategias de gamificación, sino que también potencian sus efectos positivos en el aprendizaje.

Otro aspecto clave que se destaca en los estudios es la necesidad de una formación continua para docentes en la implementación de gamificación. Tafur-Méndez et al. (2023) subrayan que, aunque el conocimiento sobre gamificación es moderado, su potencial para mejorar el aprendizaje en la educación superior es alto, siempre y cuando los docentes estén bien capacitados. Esto implica que, para maximizar los beneficios de la gamificación, es esencial que las instituciones educativas inviertan en la formación de sus docentes.

Asimismo, el impacto de la gamificación no se limita al rendimiento académico, sino que también abarca aspectos como la retención de conocimientos y la innovación digital. Gómez Espín y Tituaña Pujos (2023), destacan que la gamificación fomenta la innovación digital, mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esto sugiere que la gamificación tiene el potencial de transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, al integrar tecnologías emergentes que responden a las necesidades actuales de los estudiantes.

El análisis de la tabla revela que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje en la educación superior en Ecuador, especialmente cuando se combina con el uso de plataformas digitales y una formación adecuada para los docentes. Sin embargo, también se identifican áreas de mejora, como la necesidad de adaptar las estrategias de gamificación a las características específicas de cada disciplina y contexto educativo. Estos hallazgos proporcionan

una base sólida para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias de gamificación en la educación superior.

### **Discusión**

La revisión de la literatura sobre la gamificación en la educación superior revela un panorama diverso en cuanto a la implementación y efectividad de esta estrategia pedagógica en diferentes contextos académicos en Ecuador. A partir de las investigaciones analizadas, se puede afirmar que la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes universitarios, aunque persisten desafíos y áreas de oportunidad que merecen una atención especial.

Uno de los aspectos más destacados de la investigación es el impacto positivo de la gamificación en la retención del conocimiento y la participación activa de los estudiantes. Quiroz Peña et al. (2022), señalan que el uso de elementos de juego en entornos educativos ha generado un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, lo que se traduce en una mejora en los resultados académicos. Este hallazgo es consistente con el estudio de Tafur-Méndez et al. (2023), quienes observaron que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron una mayor disposición para involucrarse en el proceso de aprendizaje, superando así los niveles de desinterés que a menudo caracterizan a los entornos tradicionales de enseñanza.

Además, la investigación de Nivelá-Cornejo et al. (2021), subraya la importancia de la gamificación como una técnica efectiva para abordar los desafíos en la educación superior, especialmente en disciplinas que requieren un alto grado de abstracción, como las matemáticas y las ciencias. La gamificación facilita la comprensión de conceptos complejos mediante la simplificación de los mismos a través de juegos y actividades interactivas, lo que coincide con los hallazgos de Aguilar Enríquez et al. (2020), sobre la aplicación de la tecnología gamificada en el aprendizaje de matemáticas. Este enfoque no solo mejora la comprensión conceptual, sino que también reduce la ansiedad y el estrés asociados con el aprendizaje de estas disciplinas.

Sin embargo, a pesar de los beneficios identificados, existen desafíos importantes que limitan la implementación generalizada de la gamificación en la educación superior. Arce Ramírez et al. (2023), destacan la resistencia de algunos docentes a adoptar nuevas metodologías, lo que representa una barrera significativa para la integración de la gamificación en las aulas. Esta resistencia puede estar relacionada con la falta de formación adecuada en el uso de herramientas tecnológicas y en el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas. Vimos-Rosacela y Cárdenas-Cordero (2024), señalan que la formación docente es crucial para garantizar el éxito de la gamificación, ya que los profesores deben estar equipados no solo con habilidades técnicas, sino también con una comprensión profunda de cómo integrar de manera efectiva los elementos de juego en su pedagogía.

Otro desafío identificado es la sostenibilidad de las estrategias gamificadas a largo plazo. Según Toukoumidis y Moreno (2019), si bien la gamificación puede ser efectiva en el corto plazo, mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo requiere una actualización constante de las actividades y contenidos. Esto plantea una carga adicional para los docentes, quienes deben dedicar tiempo y recursos a la creación y adaptación continua de materiales gamificados.

Finalmente, la equidad en el acceso a las tecnologías necesarias para implementar la gamificación también es una preocupación relevante. Varela Tapia et al. (2022), advierten que en algunos contextos, especialmente en universidades con recursos limitados, los estudiantes pueden enfrentar dificultades para acceder a las plataformas y herramientas digitales necesarias para participar en actividades gamificadas, lo que podría exacerbar las desigualdades existentes en el sistema educativo.

## Conclusiones

La investigación presentada sobre las estrategias de gamificación en la educación superior en Ecuador ofrece un análisis exhaustivo de cómo estas herramientas innovadoras han sido implementadas en diferentes contextos académicos. A través de una revisión sistemática de la literatura, se logró identificar, analizar y sintetizar el impacto de la gamificación en las instituciones de educación superior del país, arrojando valiosas conclusiones que permiten comprender mejor tanto los beneficios como los desafíos asociados a su aplicación.

En primer lugar, los resultados indican que la gamificación se ha consolidado como una herramienta efectiva para mejorar la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes en la educación superior. Diversos estudios revisados, como los de Pinales Poveda et al. (2023) y Varela Tapia et al. (2022), coinciden en señalar que la implementación de estrategias de gamificación ha permitido incrementar significativamente la interacción de los estudiantes con los contenidos académicos. Estos hallazgos destacan la importancia de integrar enfoques lúdicos en la educación superior, especialmente en áreas donde la motivación estudiantil es un desafío recurrente.

Además, la gamificación ha demostrado ser particularmente útil en la enseñanza en línea y en entornos virtuales de aprendizaje. Los estudios de Vélez Meza (2020) y Arce Ramírez et al. (2023) subrayan cómo las plataformas digitales y las aulas virtuales metafóricas han mejorado la comprensión de los temas y la retención de conocimientos en los estudiantes. Esto refleja una tendencia hacia la digitalización de la educación superior en Ecuador, donde la tecnología juega un papel clave en la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas.

Sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes, la investigación también pone de manifiesto varios desafíos en la implementación de la gamificación. Uno de los principales problemas identificados es la falta de formación adecuada en gamificación entre los docentes universitarios. El estudio de Tafur-Méndez et al. (2023), resalta que, aunque existe un conocimiento moderado sobre la gamificación entre los profesores, muchos de ellos carecen de la capacitación necesaria para aplicar eficazmente estas estrategias en sus aulas. Esto sugiere la necesidad de programas de formación continua que capaciten a los docentes en el uso de herramientas gamificadas y les proporcionen los recursos necesarios para integrarlas en sus planes de estudio.

Otro desafío importante se relaciona con las diferencias en el acceso a la tecnología entre las universidades públicas y privadas, así como entre estudiantes de diferentes contextos socioeconómicos. Los estudios indican que, aunque la gamificación tiene un impacto positivo en la educación, su efectividad puede verse limitada por la falta de recursos tecnológicos en ciertas instituciones. Esta desigualdad en el acceso a la tecnología representa una barrera significativa para la implementación generalizada de la gamificación en la educación superior ecuatoriana, especialmente en áreas rurales o menos favorecidas económicamente.

Para finalizar, la investigación confirma que la gamificación es una estrategia pedagógica prometedora para la educación superior en Ecuador, capaz de transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje al hacerlas más interactivas y motivadoras. Sin embargo, para maximizar su efectividad, es crucial abordar los desafíos identificados, como la capacitación docente y las desigualdades tecnológicas. Solo mediante la superación de estos obstáculos se podrá aprovechar plenamente el potencial de la gamificación para mejorar la calidad de la educación superior en el país. Además, se recomienda la realización de estudios futuros que continúen explorando estos aspectos, ampliando el conocimiento sobre la implementación y el impacto de la gamificación en diferentes contextos educativos.

## Referencias bibliográficas

- Abad Cisneros, A. (2020). Análisis de contenidos con enfoque cuantitativo. *Capsula Universidad de Cuenca*.
- Arce Ramírez, Ángel A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5682-5699. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4852](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852)
- Aguilar Bernal, L. A. (2023). Investigación cualitativa cualitativa: Complementos brillantes. *Paradigmas Socio-Humanísticos*, 5(1), 7–11. Obtenido de <https://revistas.juanncorpas.edu.co/index.php/revistaparadigmash/article/view/691/515>
- Aguilar Enríquez, F., Quintana, A., Arellano, P., & Arévalo, V. (2020). Tecnología y gamificación para el aprendizaje de matemática en la educación superior. *CONNECTIVIDAD*, 1(2), 31-51. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v2i1.16>
- Canto de Gante, Á. G., Sosa González, W. E., Bautista Ortega, J., Escobar Castillo, J., & Santillán Fernández, A. (2020). Escala de Likert: Una alternativa para elaborar e interpretar un instrumento de percepción social. *Revista de la Alta Tecnología y Sociedad*, 12(1), 1-9.
- Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- De Mingo López, D. V., & Vidal Meliá, L. (2019). Actividades kahoot en el aula y satisfacción del alumnado. *3Ciencias*, 96-115. doi:<http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>
- Escribano, F. (2020). *Videojuego y gamificación para el próximo hacking*. Sevilla: Ediciones Heroes de papel.
- Espinar Ruiz, G. (2023). La gamificación con videojuegos en clase de ELE: propuesta didáctica. *Revista Letras Raras*, 12(2), 12-41. doi:Doi: 10.5281/zenodo.8299775
- Fabre Mitjans, N. (2023). Kahoot y Quizizz: cuando jugar en equipos marca la diferencia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(2), 129-142. doi:DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.547421>
- Felszeghy, S., Pasonen Seppänen, S., Koskela, A., Nieminen1, P., Härkönen, K., Paldanius, K., Mahonen, A. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education*, 1-11. doi:<https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12909-019-1701-0>
- García, J., Hurtado, S., & Vidal, M. (2023). Revisión de la Literatura: Método Automatizado De Reconocimiento Facial Basado En Algoritmos De Aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 334-347.
- Gómez Espín, D. B., & Tituaña Pujos, A. S. (2023). *Gamificación y gestión de la innovación digital: Caso de estudio de la educación superior* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Administrativas. Carrera de Mercadotecnia). <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/handle/123456789/37567>
- González Lorente, C., Martínez Clares, P., Pérez Cusó, J., & González Morga, N. (2023). Tutoría universitaria con Kahoot y foros virtuales: una innovación docente en los grados de educación de la Universidad de Murcia. *Revista Complutense de Educación*, 34(3), 495-506. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/79477>
- González Moreno, A., & Molero Jurado, M. (2023). Conductas prosociales y violencia escolar en la adolescencia: una revisión sistemática con. *Revista Interuniversitaria*, 35(1), 143-166. Obtenido de <https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/28629>



- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Nelly Esther, C. M. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Recimundo*, 163-173. doi:10.26820/recimundo/4
- Internacional, R. S. (19 de junio de 2020). *Pasos y Metodología para la Transformación Digital*. Obtenido de [https://campusvirtual.iep.edu.es/recursos/recursos\\_premium/programa-habilidades/pdf/transformacion\\_digital/contenido1/lectura3.pdf](https://campusvirtual.iep.edu.es/recursos/recursos_premium/programa-habilidades/pdf/transformacion_digital/contenido1/lectura3.pdf)
- Larios Guzmán, A. (2022). El problema epistemológico de las teorías del aprendizaje. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 9(17), 7-10. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/8289/8511>
- Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*.
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181.
- Manzano León, A., Camacho Lazarraga, P., Guerrero, M., Guerrero Puerta, L., Aguilar Parra, J., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Entre subir de nivel y terminar el juego: una revisión sistemática de la literatura sobre la gamificación en la educación. *Sostenibilidad*, 13(4), 1-14.
- Martínez Hita, M., Miralles Martínez, P., & Gómez Carrasco, C. J. (2024). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 26, 1-18. Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/4616>
- Martínez Lirola, M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de kahoot. *Innovación Educativa*, 1-16. doi:DOI <https://doi.org/10.15304/ie.32.8531>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural*. Quito, Ecuador. Obtenido de [https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos\\_Marzo\\_2023/a/RGLOEI.pdf](https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf)
- Morera Huertas, J., & Mora Román, J. J. (2019). Empleo de la gamificación en un curso de Fundamentos de Biología. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>
- Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2022). *Juego de mesa Trampas de la informalidad*. Quito. Obtenido de <https://www.undp.org/es/ecuador/publicaciones/juego-de-mesa-trampas-de-la-informalidad>
- 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>
- Paredes-Fuentes, G., Aguirre-Pinos, C., Yamberla-Chinlli, G. y Yungán Yungán, R. (2024). La gamificación en el aprendizaje de los patrones simples. *Revista Científica De Ciencias Humanas Y Sociales RECIHYS*, 2(1), 61-65. Disponible en: <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/RECIHYS/article/view/3509>

- Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pere Cornellà, M. E., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Revistes Catalanes amb Accés Obert*, 5-19.
- Prieto Andreu, J. M., & Álvarez Kurogi, L. (2021). Una revisión sobre gamificación en historia y geografía. En U. I. Rioja, *Una revisión sobre gamificación en historia y geografía* (págs. 1-25).
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 73-99.
- Prieto Andreu, J. M. (2022). Metaanálisis sobre experiencias didácticas gamificadas en Educación Física. *Revista Complutense de Educación*, 34(1), 179-190. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/77254/4564456562303>
- Quiroz Peña, Jaime Iván, Rizo Vélez, Jairo Rolando, De La Torre Lascano, Carlos Mauricio, & Rizo Vélez, Génesis Dayana. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3). Epub 01 de diciembre de 2022. Recuperado en 01 de septiembre de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322022000300006&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300006&lng=es&tlng=es).
- Rodas Pacheco, F. D., & Pacheco Salazar, V. G. (2020). Grupos Focales: Marco de Referencia para su Implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182-195. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>
- Romero López, G., Guaña Moya, J., Pinos Romero, K., & Fernández Sánchez, E. (2022). Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 7(7), 653-668. doi:10.23857/pc.v7i3.3754
- Sánchez Pacheco, C. L. (2021). Gamificación en la educación: Experiencia basada en la diversidad ecuatoriana. *Revista Universidad de Guayaquil*, 132(1), 21-32. Obtenido de <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/130/179>
- Sanchez Suricalday, A., García Varela, A. B., & Castro Martín, B. (2022). Desarrollo de un modelo de investigación educativa basado en la Teoría Fundamentada Constructivista. *Revista de Educación de la Universidad de Málaga Margenes*, 3(2), 117-136. doi:<https://revistas.uma.es/index.php/mgn/article/view/13082>
- 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>.
- Toledo Rodríguez, O., Alejo Machado, O. J., & Vitloch Fernández, S. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 1-13.
- Toukoudidis, A. L. T., & Moreno, S. E. G. (2019). Gamificación en la educación superior: Estudio de caso México y Ecuador. In *Perspectivas actuales de la Educomunicación. Desarrollo de la competencia mediática en el contexto iberoamericano* (pp. 82-92). Universidad Tecnica del Norte. [https://www.researchgate.net/publication/333856600\\_Gamificacion\\_en\\_la\\_educacion\\_superior\\_Estudio\\_de\\_caso\\_Mexico\\_y\\_Ecuador](https://www.researchgate.net/publication/333856600_Gamificacion_en_la_educacion_superior_Estudio_de_caso_Mexico_y_Ecuador)
- Tolkyn Zhumasheva, A. A., Zhiyenbayeva, S., Akkenzhe, U., Dolores, N., & Mentor, H. (2022). Evaluación de la opinión de los estudiantes universitarios sobre el modelo de aula

- gamificada. *Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje*, 17(16), 21–32. Obtenido de <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/32189>
- UNEMI. (2020). *Gamificación Una Técnica Para El Aprendizaje En Línea*. Obtenido de <https://unemi.edu.ec/wp-content/uploads/2020/05/CURSO-GAMIFICACION%20UNEMI-UNA-T%20TECNICA-PARA-EL-APRENDIZAJE-EN-L%20LINEA.pdf>
- Universidad De Loja. (2023). *Gamificación de las Ciencias Humanas hacia la consolidación de hábitos*. Obtenido de <https://www.filolab.utpl.edu.ec/proyectos/gamificacion>
- Universidad del Internet Unir. (2020). *Universidad del Internet Unir*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- 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>
- Vimos-Rosacela, E. M., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2024). Gamificación en Educación Superior: desafíos y propuesta para docentes de la Carrera de Arquitectura. *Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 231-241. <https://doi.org/10.62452/5fztfp82>
- Vélez Meza, E. M. (2020). *Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea* (Master's thesis). <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10683>
- Villacorta Hernández, M. Á. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado. *Estudios de investigación*, 1-36.
- Wang , A., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 1-22. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yucra Quispe, T., & Bernedo Villalta, L. Z. (2020). Epistemología e Investigación Cuantitativa. *Revista Igobernanza*, 3(12), 107 - 120. doi:<https://doi.org/10.47865/igob.vol3.2020.88>
- Yautivo Quinchí, A. F. (2024). *Revisión sistemática de la literatura sobre Gamificación en el aprendizaje de las matemáticas para estudiantes de Básica Superior* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo). Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13454/1/YAUTIVO%20QUINCHI%20ANGEL%20FERNANDO%20REVISICION%20SISTEMATICA%20DE%20LA%20LITERATURA%20SOBRE%20GAMIFICACION%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LAS%20MATEMATICAS%20PARA%20ESTUDIANTES%20DE%20BASICAS%20SUPERIOR.pdf>
- Zambrano Álava, A., Lucas Zambrano, M., Luque Alcívar, K., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>