



Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios

Gamification and meaningful learning in university students

Gamificação e aprendizagem significativa em estudantes universitários

ARTÍCULO ORIGINAL



Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.920>

Raúl Delgado Arenas 
rdelgadoa@ucv.edu.pe

Johnny Félix Farfán Pimentel 
jfarfanp@ucvvirtual.edu.pe

Diana Eulogia Farfán Pimentel 
dfarfanp@ucvvirtual.edu.pe

Ireneo Soto Hinostroza 
isotoh@ucvvirtual.edu.pe

Javier Eduardo Santivañez De Osambela 
jdeos13@ucvvirtual.edu.pe

Luis Carmelo Fuertes Meza 
jfuertes@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

Artículo recibido 15 de octubre 2023 | Aceptado 21 de noviembre 2023 | Publicado 21 de enero 2025

RESUMEN

La gamificación se presenta como una estrategia didáctica que mejora los procesos de enseñanza y aprendizaje al fomentar la participación activa de los estudiantes, promoviendo aprendizajes significativos y fortaleciendo la comprensión de situaciones del contexto real. Este estudio tuvo como objetivo analizar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en 52 estudiantes de posgrado de una universidad peruana. La investigación fue de tipo básico con un diseño no experimental. Los resultados revelaron una relación significativa entre ambas variables ($\rho = 0.280$; $p = 0.000 < 0.05$), destacando que la gamificación optimiza el desarrollo de competencias clave y facilita los procesos pedagógicos. Se concluye que esta estrategia constituye un recurso efectivo para potenciar el desempeño académico y la resolución de problemas en contextos educativos superiores.

Palabras clave: Gamificación; Aprendizaje significativo; Estrategias didácticas; Habilidades; Educación superior

ABSTRACT

Gamification is presented as a didactic strategy that improves teaching and learning processes by encouraging the active participation of students, promoting meaningful learning and strengthening the understanding of real context situations. The objective of this study was to analyze the relationship between gamification and meaningful learning in 52 graduate students of a Peruvian university. The research was basic with a non-experimental design. The results revealed a significant relationship between both variables ($\rho = 0.280$; $p = 0.000 < 0.05$), highlighting that gamification optimizes the development of key competencies and facilitates pedagogical processes. It is concluded that this strategy constitutes an effective resource to enhance academic performance and problem solving in higher educational contexts.

Key words: Gamification; Meaningful learning; Didactic strategies; Skills; Higher education

RESUMO

A gamificação é apresentada como uma estratégia didática que melhora os processos de ensino e aprendizagem ao incentivar a participação ativa dos alunos, promover a aprendizagem significativa e fortalecer a compreensão de situações no contexto real. O objetivo deste estudo foi analisar a relação entre a gamificação e a aprendizagem significativa em 52 alunos de pós-graduação em uma universidade peruana. A pesquisa foi básica com um projeto não experimental. Os resultados revelaram uma relação significativa entre ambas as variáveis ($\rho = 0,280$; $p = 0,000 < 0,05$), destacando que a gamificação otimiza o desenvolvimento de competências essenciais e facilita os processos pedagógicos. Conclui-se que essa estratégia constitui um recurso eficaz para melhorar o desempenho acadêmico e a resolução de problemas em contextos de ensino superior.

Palavras-chave: Gamificação; Aprendizagem significativa; Estratégias de ensino; Habilidades; Ensino superior

INTRODUCCIÓN

La educación universitaria afronta desafíos para motivar a los educandos en sus procesos de aprendizaje, esto se debe a la disparidad entre las metodologías tradicionales y las perspectivas de una generación digital (Galván-Cardoso y Siado-Ramos, 2021). El estudio se justifica dado que, existe la necesidad de asumir desafíos en la educación universitaria en un entorno de cambios tecnológicos y exigencias en el aprendizaje. La investigación asume como variables de trabajo a la gamificación, determinada como la puesta en práctica de dinámicas y juegos en ámbitos educativos; asimismo, el notable desarrollo de la tecnología posibilita el empleo de medios y recursos digitales con la finalidad de disminuir la brecha existente en el acceso a la información y por consiguiente a la mejora de los aprendizajes en los estudiantes universitarios (Kovácsné, 2020).

En esa línea de ideas, los cambios que se están experimentando en el contexto de la educación universitaria requiere de la implementación de metodologías creativas e innovadoras que impulsen y motiven a través de la gamificación nuevas experiencias en los aprendizajes (Mauri-Medrano et al., 2024; Prieto, 2020; Anane, 2022; Li et al., 2023). Al respecto, el aprendizaje significativo, percibido como la construcción de conocimientos con prácticas previas que suscitan una comprensión profunda y adaptable (Ausubel, 2002). La investigación examina cómo la gamificación incide en la transformación de la

educación universitaria al motivar y comprometer a los educandos, provocando aprendizajes significativos; en la que se plantea estrategias fundadas en evidencia para destacar las limitantes de los métodos tradicionales y adaptarse a las demandas presentes.

El notable desarrollo de la tecnología posibilita el empleo de medios y recursos digitales con la finalidad de disminuir la brecha existente en el acceso a la información y por consiguiente a la mejora de los aprendizajes en los estudiantes universitarios (Kovácsné, 2020). De ahí que, los cambios que se experimentan en el contexto de la educación universitaria requieren implementar metodologías creativas e innovadoras que impulse y motive a través de la gamificación nuevas experiencias en los aprendizajes (Mauri-Medrano et al., 2024; Prieto, 2020; Anane, 2022; Li et al., 2023); y posibiliten el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes universitarios.

Al respecto, el estudio de Rodríguez (2024) señala que, la gamificación se basa en los elementos del juego de manera mediada con la finalidad de generar el interés en los aprendizajes significativos de los estudiantes a través de la aplicación de estrategias innovadoras, creativas, participativas y motivadoras que fomenta el desarrollo de habilidades prácticas con el apoyo de los recursos pedagógicos y tecnológicos en los estudiantes universitarios; en tal sentido las herramientas digitales brindan un soporte en el despliegue de las actividades gamificadoras en el proceso de

aprendizaje significativo. Los resultados muestran que el 84.76% de los estudiantes mejoró su nivel de logro de aprendizaje y el 85.71% mejoró su nivel de comprensión académica.

Del mismo modo, San Martín (2024) indica que, las estrategias basadas en el principio del juego en el aprendizaje significativo aporta elementos pedagógicos que enriquecen la experiencia didáctica; en esta se pone de manifiesto un conjunto de elementos como las interacciones, las actividades de aprendizaje y los procesos didácticos en una dinámica colaborativa con la participación activa de los estudiantes para fomentar el interés por los aprendizajes a través de esta se desarrollan lecciones de manera lúdica y significativa favoreciendo la consolidación de las habilidades socioeducativas en los educandos. Los resultados señalan que la gamificación se relaciona con los aprendizajes significativos ($\rho=0.944$ y $p=0.000<0.05$). se concluyó que, la gamificación incide en el proceso de aprendizaje significativo basado en los saberes previos y la construcción de nuevos conocimientos en estudiantes universitarios.

Es por ello que, Horna (2023) afirma que, la aplicación de estrategias de carácter lúdico favorece el proceso de adquisición de nuevos conceptos logrando desarrollar en los estudiantes una serie de competencias básicas, transformando la experiencia de aprendizaje en situaciones que aportan nuevos retos y perspectivas de solución a la vez de exigir un mayor grado de concentración y motivación

constante para el logro de los objetivos propuestos en el aprendizaje.

Asimismo, el investigador Sandoval (2022) indica que, las actividades retadoras impulsan el desarrollo de aprendizajes basado en competencias, a través de actividades desarrolladoras; se implementan dinámicas relacionadas al juego en entornos educativos para fomentar la interacción entre los estudiantes y el aprendizaje colaborativo; esta estrategia adiciona un valor didáctico mejorando el desarrollo de competencias en los participantes. Los resultados evidencian una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje por competencias ($\rho=0.764$ y $p=0.000<0.05$). Se concluyó que la estrategia de gamificación aporta sustancialmente en el desarrollo de aprendizaje basado en competencias en estudiantes universitarios.

Así también, Vásquez (2022) señala que, las acciones movilizadoras influyen en el aprendizaje de la matemática; sustenta que las actividades de aprendizaje deben ser activas siendo la participación esencial en los procesos de aprendizaje ya que a través de la didáctica del juego se propicia aprendizajes significativos que ayuda de la mejor manera en el proceso de construcción del pensamiento matemático. Los resultados evidencian que la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje de la matemática ($\rho=0.789$ y $p=0.000<0.05$). Se concluyó que, el empleo de estrategias de gamificación mejora significativamente las

capacidades y habilidades matemáticas de los estudiantes.

En esa línea de ideas, Miranda (2021) sostiene que, la creatividad con base en el juego educativo innovador es una estrategia cuyo propósito es emplear los principios del juego basados en la motivación, interacción, comunicación y participación para mejorar los procesos de calidad de los aprendizajes en los educandos y optimiza sus capacidades de resolución de problemas; busca beneficiar de manera positiva los comportamientos de los participantes. Los resultados muestran que la gamificación se relaciona con la calidad de los aprendizajes de manera significativa ($\rho=0.623$ y $p=0.000<0.05$). Se concluyó que, la implementación de la estrategia de gamificación mejora positivamente la experiencia de aprendizaje de manera sustantiva y eficaz.

Por consiguiente, Anicama (2020) menciona que, la recreación a nivel cognitivo es una estrategia innovadora que dinamiza los procesos de aprendizaje mediante actividades retadoras y participativas que fomenta la interacción adicionando elementos de contenidos curriculares que fortalecen las capacidades de aprendizaje de los estudiantes; además se promueve actividades orientadas a la resolución de problemas en contextos socioeducativos. Los resultados evidencian que la gamificación influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios ($U=859.000$ y $p=0.000<0.05$). Se

concluyó que, la implementación de estrategias de gamificación influye positivamente en el aprendizaje de los estudiantes universitarios.

De modo que, la gamificación como estrategia innovadora promueve el aprendizaje colaborativo optimizando los recursos didácticos; además de generar en el estudiante la autonomía, la proactividad y la responsabilidad en el desarrollo de las actividades de aprendizaje significativo (Zambrano et al., 2020). Dado que, en estos tiempos de grandes cambios la educación cumple un rol trascendental para el logro de aprendizajes vitales en el desarrollo de capacidades de los estudiantes (Zepeda et al., 2016). En ese sentido, la preparación de los educandos es una tarea esencial para liderar las transformaciones que se avecinan en un futuro no muy lejano que repercutirá en los procesos productivos y las actividades en los diversos sectores (Gordón et al., 2024).

En función de lo abordado, la búsqueda de estrategias de enseñanza y aprendizaje incide en la motivación y el interés en los estudiantes para aprender de manera significativa; a la vez que, aporta un espacio pedagógico para el desarrollo de las actividades educativas realizando proyectos y empleando herramientas del conocimiento (Gaspar, 2021). Según lo manifestado, la gamificación en el aprendizaje brinda beneficios como un mayor control y seguimiento a las acciones que realizan los estudiantes, las evaluaciones son permanentes, se promueve la cooperación, el aprendizaje

colaborativo, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje basado en problemas (Ardila, 2019).

En esa línea de ideas, en el ámbito educativo se tiene una perspectiva prometedora; ya que se requiere promover la participación de los estudiantes en los aprendizajes creando un compromiso para el desarrollo de competencias básicas; de manera análoga, los docentes deben utilizar las herramientas innovadoras y nuevas estrategias de enseñanza (De Soto, 2018); de tal manera que, las actividades de carácter significativo propende reforzar conocimientos, además de adquirir habilidades como la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración (Contreras y Eguía, 2016). Sin embargo, en estos últimos tiempos la gamificación se ha convertido en una tendencia educativa con una gran presencia en las aulas universitarias (Diez et al., 2017).

Puesto que, la gamificación fomenta la motivación, la colaboración, la participación y la creatividad e incide en el desempeño académico de los estudiantes universitarios; así también en los docentes para el empleo de herramientas innovadoras que optimizan la experiencia de aprendizaje de manera eficiente (Gudiño et al., 2024). Adicionalmente, esta ofrece bondades didácticas para el afianzamiento y consolidación de aprendizajes y promueve la capacidad de resolución de problemas en múltiples contextos de la realidad (Reyes et al., 2020). Como también incorpora mecánicas de los juegos con el propósito de lograr mejores resultados; así también, beneficia

a los estudiantes en el proceso de construcción de conocimientos (Medel et al., 2022; Franco, 2023).

Desde la perspectiva educativa, el aprendizaje significativo es determinante debido a que los educandos en relación a la adquisición de nuevos saberes lo realizan a través de experiencias y motivaciones vivenciadas a lo largo del tiempo (Baque y Portilla, 2021). Es decir que, los aprendizajes están sujetos a estructuras del pensamiento y como se organizan a través de mecanismos cognitivos que van imprimiendo mediante la captación de la realidad y sus propósitos de aprendizaje en el contexto socioeducativo (Belando-Montoro, 2017).

El aprendizaje a lo largo de la vida es una tarea constante que requiere la mayor atención por parte de las instituciones educativas en las que convergen una serie de criterios y propósitos educativos a fin de comprender la necesidad de aprendizajes que respondan a las demandas de la población estudiantil y teniendo en consideración los principales objetivos para el 2030 (Unesco, 2014). Por ese motivo, la teoría del aprendizaje significativo es la propuesta que hizo Ausubel en 1963 en un contexto en el que, ante el conductismo imperante, se planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre (Rodríguez, 2011). Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el

aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana (Ausubel, 1976; 2002).

Consecuentemente, el aprendizaje significativo trasciende para acceder a un conocimiento superior de los objetos del mundo; en ese sentido en el momento que el docente planifica tareas y actividades en un ambiente de participación de los estudiantes para que sean actores principales en el desarrollo de habilidades y destrezas de aprendizaje propias (Garcés et al., 2018). Por esa razón, esta se enfoca en lograr que los educandos entiendan y empleen sus habilidades cognitivas y socioemocionales en situaciones del contexto real y aprender a resolver problemas, tomar buenas decisiones y construir nuevos conocimientos en un mundo que se encuentra en constante cambio en el ámbito social y tecnológico (Segarra et al., 2023).

Se planteó como interrogante: ¿Cuál es la relación entre gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes universitarios?; y como objetivo se plantea determinar la relación entre gamificación y aprendizaje significativo de estudiantes universitario.

MÉTODO

El estudio fue de tipo básico, caracterizado por aportar conocimientos que mejoraron la comprensión de fenómenos sociales y naturales, así como el análisis profundo de las variables de estudio científico. El enfoque empleado fue cuantitativo, definido por su objetividad y carácter deductivo, lo

que permitió realizar proyecciones, generalizaciones y establecer relaciones en la población mediante inferencias estadísticas a partir de una muestra de estudio. El diseño de la investigación fue no experimental, dado que no se manipuló ninguna variable; los sucesos ya habían ocurrido y se analizaron e interpretaron los hechos registrados. La población estuvo conformada por estudiantes universitarios de posgrado de una universidad peruana, de los cuales se seleccionó una muestra de 52 participantes. En cuanto a la técnica empleada para la recolección de datos fue la encuesta, la cual permitió recopilar información de forma eficiente y directa. Esta técnica facilitó la obtención de datos cuantitativos sobre las variables de estudio y aseguró un proceso sistemático de recolección, manteniendo la confidencialidad y el anonimato de los participantes. Se utilizó un cuestionario estructurado como instrumento principal para la recolección de datos. Este cuestionario estuvo compuesto por dos secciones principales: una destinada a medir la variable "Gamificación" y otra para evaluar el "Aprendizaje significativo". Cada sección incluyó ítems diseñados en una escala tipo Likert, lo que permitió captar las percepciones y opiniones de los estudiantes de manera objetiva y estandarizada.

El contenido del instrumento fue validado a través del juicio de expertos en investigación educativa, quienes evaluaron la claridad, relevancia y coherencia de los ítems. La validez

del instrumento fue evaluada mediante juicio de expertos, mientras que su confiabilidad se determinó con el estadístico Alfa de Cronbach, obteniéndose valores de 0.817 para la variable "Gamificación" y 0.853 para "Aprendizaje significativo".

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En los resultados obtenidos de la investigación se puede apreciar en la Tabla 1, que la variable Gamificación el 90% de estudiantes se encuentra

en un nivel bueno; en relación a las dimensiones se puede apreciar que la dinámica se encuentra en un 88.3% en un nivel bueno; la mecánica en un 85% en un nivel bueno; y los componentes en un 86.6% en un nivel bueno. En ese sentido, la gamificación contribuye de manera positiva en el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas que ayudan a optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de posgrado.

Tabla 1. Dimensiones del uso de las TIC.

Nivel	V1: Gamificación		D1: Dinámica		D2: Mecánica		D3: Componentes	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1	1.7	1	1.7	1	1.7	1	1.7
Regular	5	8.3	6	10.0	8	13.3	7	11.7
Bueno	54	90.0	53	88.3	51	85.0	52	86.6
Total	60	100.0	60	100.0	60	100.0	60	100.0

Los resultados obtenidos en la investigación se pueden apreciar en la Tabla 2, que la variable Aprendizaje significativo que el 61.6% de estudiantes se encuentra en un nivel bueno; en relación a las dimensiones de saberes previos el 55% se encuentran en un nivel bueno; en asimilación de conocimientos el 86.7% se encuentra en un nivel bueno; y en construcción de conocimientos el 85% se encuentra en un nivel bueno; en ese sentido el aprendizaje significativo es determinante para el desarrollo de capacidades cognitivas en condiciones del

contexto socioeducativo que promueve la práctica de actividades que involucran la resolución de problemas, la interacción entre pares, la evaluación formativa, la guía docente, la motivación constante y la comunicación asertiva; en virtud de que se logre la movilización de recursos metacognitivos y el pensamiento crítico-reflexivo que es esencial en la lógica de la construcción del conocimiento y el fortalecimiento de competencias científicas en los estudiantes de posgrado de una universidad peruana.

Tabla 2. Nivel de la variable aprendizaje significativo y sus dimensiones.

Nivel	V2: Aprendizaje significativo		D1: Saberes previos		D2: Asimilación de conocimientos		D3: Construcción de conocimientos	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1	1.7	3	5.0	2	3.3	3	5.0
Regular	22	36.7	24	40.0	6	10.0	6	10.0
Bueno	37	61.6	33	55.0	52	86.7	51	85.0
Total	60	100.0	60	100.0	60	100.0	60	100.0

En relación a la Tabla 3, se muestra la tabla de normalidad de datos que arrojó un p-valor menor que 0.000; lo que significa que los datos no poseen

una distribución estadística normal; en tal sentido se empleará el coeficiente de rho de Spearman para la contrastación de hipótesis.

Tabla 3. Normalidad de datos.

	Estadístico	Kolmogorov-Smirnov ^a	
		gl	Sig.
Gamificación	,540	60	,000
Aprendizaje significativo	,534	60	,000
Dinámica	,524	60	,000
Mecánica	,512	60	,000
Componentes	,518	60	,000
Saberes previos	,365	60	,000
Asimilación de conocimientos	,518	60	,000
Construcción de conocimientos	,538	60	,000

En la Tabla 4, se evidencia que existe relación entre las variables de Gamificación y Aprendizaje significativo con un $\rho=0.280$ y $p=0.030<0.05$, lo que significa una relación moderada entre dichos constructos. En relación a las dimensiones de Gamificación y Aprendizaje significativo se obtuvieron para la dimensión Saberes previos un $\rho=0.205$ y $p=0.0116>0.05$, para la dimensión Asimilación de conocimientos un $\rho=0.473$ y $p=0.000<0.05$ y para la dimensión Construcción de conocimientos un $\rho=0.323$ y $p=0.012<0.05$.

De los resultados permite inferir la necesidad de implementar las estrategias de gamificación en la institución educativa debido que en estos tiempos es de vital necesidad que los estudiantes desarrollen competencias digitales para afrontar las múltiples situaciones en el contexto socioeducativo a la vez que incide en el proceso de aprendizaje significativo de una manera activa y colaborativa, empleando estrategias y recursos que optimice sus capacidades en los procesos de resolución de problemas y la toma de decisiones.

Tabla 4. Relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo y sus dimensiones.

	ρ	Gamificación Sig.
Aprendizaje significativo	0.280	0.030
Saberes previos	0.205	0.116
Asimilación de conocimientos	0.473	0.000
Construcción de conocimientos	0.323	0.012

Discusión

Los resultados obtenidos en el presente estudio de acuerdo al objetivo de investigación revelan que existe una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de posgrado de una universidad peruana, con un coeficiente $\rho = 0.280$ y un valor $p = 0.030$ ($p < 0.05$).

En armonía con Rodríguez (2024) quien reveló que el 84.76% de los estudiantes optimizó su nivel de aprendizaje y el 85.71% desarrolló su nivel de comprensión académica a través de estrategias gamificadas, en ese sentido, los resultados del presente estudio se alinean con la evidencia que recalca la valía de las herramientas digitales y las actividades interactivas para activar el aprendizaje.

Por otra parte, los resultados conseguidos tienen vínculo con los hallazgos de San Martín (2024), quien demostró una relación significativa más alta entre gamificación y aprendizaje significativo ($\rho = 0.944$, $p < 0.05$). San Martín recalca que los elementos lúdicos y dinámicos de la gamificación acumulan la praxis didáctica y fortalecen habilidades socioeducativas, destacando

el rol de las interacciones colaborativas y las actividades significativas en el logro de aprendizajes.

También, los hallazgos son sólidos con las conclusiones de Sandoval (2022), quien identificó una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje por competencias ($\rho = 0.764$, $p < 0.05$). Según Sandoval, las actividades desafiantes sustentadas en dinámicas de juego fortifican el aprendizaje colaborativo y suscitan el desarrollo de competencias en los educandos.

Igualmente, Vásquez (2022) alcanzó que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de la matemática, con una $\rho = 0.789$ ($p < 0.05$), mostrando que las actividades gamificadas son fundamentales para construir el pensamiento matemático. Aunque el presente estudio se orienta en un ámbito más extenso del aprendizaje significativo, se observa una tendencia en la idea de que las estrategias gamificadas movilizan la participación activa de los educandos, fortificando tanto sus capacidades cognitivas como su motivación.

Asimismo, Miranda (2021) aseveró que la gamificación mejora significativamente

la calidad de los aprendizajes ($\rho = 0.623$, $p < 0.05$), subrayando que esta metodología mejora las capacidades resolutorias y beneficia el comportamiento proactivo de los educandos. Este enfoque se relaciona directamente con los hallazgos del presente estudio, al subrayar la incidencia de las estrategias gamificadas en la construcción de aprendizajes notables y sostenibles.

Finalmente, los resultados de Anicama (2020) demuestran que la gamificación influye significativamente en el rendimiento académico ($U = 859.000$, $p < 0.05$), recalando que las actividades lúdicas y participativas originan una recreación cognitiva que fortifica el aprendizaje.

CONCLUSIONES

En el estudio se arribó que la gamificación es una estrategia pedagógica práctica para provocar aprendizajes significativos en estudiantes de posgrado, señalando una relación significativa entre ambas variables ($\rho = 0.280$, $p = 0.000$). Esta metodología origina la participación activa, mejora el desempeño académico y facilita el desarrollo de competencias fundamentales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Asimismo, la gamificación mejora los procesos de enseñanza al integrar elementos lúdicos que hacen más dinámico e interactivo el aprendizaje, accediendo su aplicación en contextos reales para un óptimo aprendizaje significativo. Por ello, se recomienda a las instituciones educativas patrocinar esta estrategia de forma sistemática,

capacitar a los docentes en su implementación y diseñar actividades que desarrollen la motivación y la interacción estudiantil. Conjuntamente, se sugiere ampliar la investigación sobre la gamificación en distintos niveles educativos para fortificar su aplicación en la educación superior.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Anane, C. (2022). Gamified flipped learning in a French foreign language class: efficiency and student perception. *Front. Educ.* 7:994892. DOI: <https://doi.org/10.3389/educ.2022.994892>
- Anicama, J.C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú, semestre 2019-I*. [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. <https://n9.cl/vjt9x>
- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Baque, G.R., y Portilla, G.I. (2021). Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Belando-Montoro, M.R. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. *Revista Iberoamericana de Educación*, 75 219-234. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf>

- Contreras, R.S. y Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://n9.cl/8t97j>
- De Soto, I.S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65), 29-39. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1143>
- Diez, C., Besora, D., y Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *eVsal Revistas*, 18(2) 85-105. DOI: <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>
- Franco, A.M. (2023). Importance of gamification in the teaching-learning process. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Galván-Cardoso, A.P., y Siado-Ramos, E. (2021). Traditional Education: A student-centered teaching model. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962-975. DOI: <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- Garcés, L.F., Montaluisa, A., y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*, 1(376), 231-248. <https://goo.su/xE3D>
- Gaspar, E. (2021). Gamification as a motivational and dynamic strategy for higher education. *EDUCACIÓN*, 27(1), 33-40. DOI: <http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gordón, C., Gimenez, E., S. Torres, S., Marín G., y Yanguez, A. (2024). Inteligencia artificial y la creación de contenidos. *SEMILLA CIENTÍFICA*, 5(1), 257-267. DOI: <http://doi.org/10.37594/sc.v1i5.1385>
- Gudiño, C.B., Bolaños, J.Y., Melo, V.A., Pazmiño, A.E., y Rosero, L.M. (2024). Educational Gamification and Ludification in the University Classroom. *LATAM*, 5(4), 3665-3679. DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>
- Horna, S.C. (2023). *Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Significativo en Educación Superior: Revisión Sistemática*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/mgm2x9>
- Kovácsné, K. (2020). Gamification in Higher Education. *Teaching Mathematics and Computer Science*, 18(2), 87-106. DOI: <https://doi.org/10.5485/TMCS.2020.0510>
- Li, K., Wnag, B. T. M., y Chan, H. (2023). Teaching and learning innovations for distance learning in the digital era: a literature review. *Front. Educ.* 8:1198034. DOI: <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1198034>
- Mauri-Medrano, M., González-Yubero, S., Falcón-Linares, C. y Cardoso-Moreno, M.J. (2024). Gamifying the university classroom: a comparative analysis of game dimensions through educational Escape Room and a digital board game. *Front. Educ.* 9:1354674. DOI: <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1354674>
- Medel-San Elías, L., Moreno-Beltrán, R. y Aguirre-Caracheo, E. (2022). El Rol de Estudiantes de Educación Superior en la Gamificación según su Motivación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 15(1), 20-26. DOI: <https://doi.org/10.37843/rtd.v15i1.283>
- Miranda, M.S. (2021). *La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/jfu9k>
- Prieto, J.M., Gómez, J.D., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática. *Rev. Electr. Educ.* 26, 251-273. DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., y García T, M.A. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*. 13(6), 158-178. <https://goo.su/Ox3Li>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://goo.su/cFWEw0C>

- Rodríguez, T.E. (2024). *La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Administración de Empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/r5dh7k>
- Sandoval, C.E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje por competencias en residentes de geriatría de las universidades de San Marcos y Ricardo Palma, Lima 2022*. [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. <https://n9.cl/nkct1>
- San Martín, L.M. (2024). *Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes de pregrado de una universidad privada, Lima 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/9gzse>
- Segarra, S.R., Zamora, S.M., González, S.A., y Vitonera, M.M. (2023). Meaningful learning in contemporary education: a reflection from a critical perspective. *Revista Educare*, 27(1), 218-230. <https://n9.cl/dvgw4>
- Unesco (2014). *UNESCO Education Strategy 2014-2021*. París: UNESCO. <https://n9.cl/pmhkl>
- Vásquez, M.M. (2022). *Gamificación y estándares de aprendizaje del área de matemáticas en estudiantes, U.E. Veinticuatro de Mayo, Santo Domingo, Ecuador 2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/7d6ey>
- Zambrano, A.P., Lucas, M.A., Luque, K.E., y Lucas, A.T. (2020). Gamification: innovative tools to promote self-regulated learning. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zepeda, S., Abascal, R., y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. <https://n9.cl/pt4oy>

ACERCA DEL AUTOR

Raúl Delgado Arenas. Profesional en Educación, Universidad Católica Santa María de Arequipa. Magíster en Educación, Universidad de San Martín de Porres. Doctor en Educación, Universidad de San Martín de Porres. Posdoctorado en Ciencias, Universidad Alas Peruanas. PhD en Métodos de Investigación y Evaluación, Universidad Internacional de Atlanta. Experiencia en el sector educativo, autor de artículos científicos en revistas indexadas, Perú.

Johnny Félix Farfán Pimentel. Profesional en Educación, Universidad de San Martín de Porres. Ingeniero Geógrafo-Ambiental, Universidad Nacional Federico Villarreal. Maestro en Educación Matemática; Maestro en Docencia e Investigación Universitaria; Maestro en Gestión de la Educación; Maestro en Gestión Pública. Doctor en Administración de la Educación; Doctor en Ciencias de la Educación; experiencia en el sector educativo, autor de artículos científicos en revistas indexadas, Perú.

Diana Eulogia Farfán Pimentel. Profesional en Educación, Universidad Nacional Federico Villarreal. Maestra en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo. Segunda especialidad en Docencia Universitaria, Universidad Nacional Federico Villarreal. Doctoranda en Educación, Universidad César Vallejo; experiencia en el sector educativo a nivel público como privado, autora de artículos científicos, Perú.

Ireneo Soto Hinostroza. Doctor en Educación. Maestro en la mención de Docencia Universitaria, Universidad César Vallejo. Experiencia docente a nivel de pregrado y posgrado. Con afiliación a la Universidad César Vallejo. Autor en publicaciones de libro y artículos científicos en revistas indexadas, Perú.

Javier Eduardo Santivañez De Osambela. Doctorando en Educación. Maestro en la mención Gestión Pública, Universidad César Vallejo. Experiencia docente a nivel de pregrado y posgrado. Con afiliación a la Universidad César Vallejo. Autor en publicaciones de libro y artículos científicos en revistas indexadas, Perú.

Luis Carmelo Fuertes Meza. Doctor en Educación. Maestro en la mención de Docencia Universitaria, Universidad César Vallejo. Experiencia docente a nivel de pregrado y posgrado. Con afiliación a la Universidad César Vallejo. Autor en publicaciones de libro y artículos científicos en revistas indexadas, Perú.