



## Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior

Gamification as a Motivation Technique at the Higher Level

Gamificação como técnica de motivação no nível superior

### ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

**Patricia Carbajal Destre**

pcarbajalp@ucvvirtual.edu.pe  
<https://orcid.org/0000-0003-3662-8599>

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

**Jhonny Richard Rodríguez Barboza**

jhonnnyrodriguezbarboza@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0001-9299-6164>

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

**Jessica Palacios Garay**

jpaolapg@ucvvirtual.edu.pe  
<https://orcid.org/0000-0002-2315-1683>

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

**Geraldine Amelia Ávila Sánchez**

geravis2020@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-3114-1143>

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

**Violeta Cadenillas Albornoz**

CADEALBO@ucvvirtual.edu.pe  
<https://orcid.org/0000-0002-4526-2309>

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

Artículo recibido el 7 de enero 2022 | Aceptado el 18 de enero 2022 | Publicado el 28 de Mayo 2022

### RESUMEN

En la era de información donde los estudiantes son nativos digitales, las metodologías tradicionales ya no tienen el mismo efecto, es por ello que la gamificación como técnica de motivación se está empleando en la educación universitaria para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje, motivación y sostenibilidad. En tal sentido, la siguiente investigación bibliográfica tuvo como objetivo describir la gamificación como técnica de motivación para el nivel superior en los estudios realizados entre el periodo 2012 a 2022. Los criterios de selección fueron que los artículos sean desde 2012 a 2022, que sean del idioma inglés, portugués y español y que estén relacionadas con el tema. Para tal efecto se revisaron 50 artículos y se seleccionaron 37 artículos que se extrajeron de las bases de datos Scielo, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Académico y revistas de universidades a nivel nacional e internacional. En cuanto a los resultados obtenidos se puede verificar que la gamificación es una herramienta poderosa de motivación para el aprendizaje. De tal manera que la conclusión fue que la gamificación es una técnica de motivación en el nivel superior donde el estudiante aprende de manera divertida, sintiendo que es gratificado por sus aportes, sin detrimento de sus calificaciones.

**Palabras clave:** Gamificación; Actividades; Motivación; Aprendizaje

### ABSTRACT

In the information age where students are digital natives, traditional methodologies no longer have the same effect, which is why gamification as a motivation technique is being used in university education to achieve specific learning, motivation and sustainability objectives. In this sense, the following bibliographical research aimed to describe gamification as a motivational technique for the higher level in the studies carried out between the period 2012 to 2022. The selection criteria were that the articles be from 2012 to 2022, that they be from the English, Portuguese and Spanish language and that are related to the topic. For this purpose, 50 articles were reviewed and 37 articles were selected that were extracted from the Scielo, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Scholar and university journals at the national and international level. As for the results obtained, it can be verified that gamification is a powerful motivational tool for learning. In such a way that the conclusion was that gamification is a motivational technique at the higher level where the student learns in a fun way, feeling that he is gratified by her contributions, without detriment to his grades.

**Key words:** Gamification, activities, motivation and learning

### RESUMO

Na era da informação onde os alunos são nativos digitais, as metodologias tradicionais já não têm o mesmo efeito, razão pela qual a gamificação como técnica de motivação está a ser utilizada na educação universitária para atingir objetivos específicos de aprendizagem, motivação e sustentabilidade. Nesse sentido, a seguinte pesquisa bibliográfica teve como objetivo descrever a gamificação como técnica motivacional para o nível superior nos estudos realizados entre o período de 2012 a 2022. Os critérios de seleção foram que os artigos fossem de 2012 a 2022, que fossem do inglês, português e espanhol e que tenham relação com o tema. Para tanto, foram revisados 50 artigos e selecionados 37 artigos extraídos do Scielo, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Scholar e periódicos universitários em nível nacional e internacional. Quanto aos resultados obtidos, pode-se verificar que a gamificação é uma poderosa ferramenta motivacional para a aprendizagem. De tal forma que a conclusão foi que a gamificação é uma técnica motivacional de nível superior onde o aluno aprende de forma divertida, sentindo-se gratificado por suas contribuições, sem prejuízo de suas notas.

**Palavras-chave:** Gamificação, Atividades; Motivação e aprendizagem

## INTRODUCCIÓN

Los estudiantes se han convertido en los más exigentes evaluadores de la práctica docente, es por ello que la educación tradicional en las aulas universitarias les parece tedioso, de poco aporte a su aprendizaje, no obstante, los docentes hagan esfuerzos, redunden y cambien de estrategia metodológica, sin cambiar el esquema tradicional (Contreras y Eguía, 2016; Casanova et al, 2017). El reto actual de los docentes para evitar la deserción o el bajo nivel de aprendizaje de sus estudiantes, es motivar de diferentes maneras para desarrollar compromiso genuino con las asignaturas (Peñañiel, 2021). Bajo esas condiciones, se introduce al ámbito educativo el uso de los juegos como herramienta de aprendizaje como un innovador enfoque por las ventajas que presenta en la enseñanza, al fortalecer los conocimientos, la interrelación, la comunicación, resolución de problemas, trabajo en equipo, fortalecimiento de la creatividad, el respeto y el pensamiento crítico, motivando a los estudiantes a participar en ellos, por el solo placer de jugar, competir, ganar, sin esperar una contribución o recompensa más que el deseo de aprender de una manera diferente (Contreras y Eguía, 2016; Cascales y Gomariz, 2018).

En la actualidad, la educación superior exige a los docentes innovar recursos didácticos integrando tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza para despertar el interés del estudiante, cambiar su impresión en materias que lucen aburridas, porque los nuevos ingresantes a la universidad tienen una habilidad innata por que se han criado con la tecnología digital (Rodríguez-Martínez, 2021). En ese sentido, la gamificación es una poderosa herramienta, que utiliza la estrategia

del juego para movilizar a los estudiantes, encender el mecanismo del compromiso y motivarlos al aprendizaje haciendo uso de la propia voluntad del estudiante (Song et al., 2017; Kiryakova et al., 2014). Esta herramienta utilizada como motivación cobra impulso como innovación educativa haciendo que los estudiantes participen activamente en su aprendizaje.

En Croacia, se presentó una experiencia aplicando la gamificación en la educación para mejorar la participación de los estudiantes universitarios, aprovechando que los estudiantes de esta era son los denominados *millennials*, quienes están familiarizados con el uso de las tecnologías de la información y gustan de la misma, tomándola como parte natural de su vida cotidiana, esta competencia facilita que se aplique la gamificación y hace que la educación sea más eficiente, escalable, accesible e interactiva, por lo tanto, emplear la tecnología para impresionarlos y motivarlos a aprender de manera interactiva es una buena estrategia en la educación (Palová y Vejicka, 2020).

En China, Song et al (2017) correspondiendo el estudio anterior indica que efectivamente la gamificación mueve a los estudiantes hasta cierto punto, sin embargo, existe poca investigación que demuestre la influencia en la totalidad de los estudiantes, para ello es importante determinar si los estudiantes pueden participar efectivamente en el proceso de gamificación teniendo en cuenta varios factores psicológicos. Los resultados indicaron que los diseños ludificados fueron eficaces para atraer a las personas tímidas o distraídas, involucrándose en circunstancias sociales donde fue necesario interactuar entre ellos, lo cual hicieron sin problema alguno. Seguidamente

en Estados Unidos, Johnson et al. (2014), anunciaba en el NMC Horizont Report 2014 que, en 2017, en las plataformas de las universidades se notaría una de las tendencias tecnológicas de aprendizaje en línea más importantes, en la educación secundaria se abordaría el juego de roles y en niveles inferiores se emplearía el juego de simulación, convirtiendo los trabajos en desafío, asignar recompensas por buen desempeño en forma de puntaje o insignias digitales. En la actualidad, en muchos espacios educativos se puede apreciar este desarrollo.

En Colombia, se desarrolló la gamificación mediante la implementación de aplicaciones móviles *smilearning app* (2018) y *piensa seguro app* (2020), con la intención de permitir el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo en los estudiantes de nivel pregrado y posgrado, por lo que concluyeron que la gamificación con el uso de las tecnologías de la información es una herramienta de alto valor para el diseño efectivo de la interacción entre el estudiante universitario y el espacio virtual, con la finalidad de garantizar la experiencia de adquirir nuevos aprendizajes. Los hallazgos del autor Zainuddin et al. (2020), exponen que la gamificación es una estrategia docente que permite motivar y dinamizar el desarrollo de los contenidos del aula. En ese sentido, se debe entender la transformación que la educación está experimentando, cambiando los esquemas tradicionales para sustituirlo por otros acordes a la realidad, haciendo uso de estrategias motivadores con el uso de las tecnologías de la información – TIC, provocando cambios relevantes en la sociedad y en el comportamiento del estudiante, es por ello que se requiere educandos de pensamiento reflexivo, crítico, creativo y respetuoso, además de

tener claro la condición humana y la adaptación del proceso de aprendizaje hacia estudiantes que tienen diferentes estilos para captar el conocimiento y nuevos requisitos para la enseñanza y el aprendizaje (Kiryakova et al., 2014; Peñafiel, 2021).

En esa misma línea, Prieto (2022), afirmó que la gamificación aplicada con un soporte digital tiene un enorme potencial en el uso de herramientas de evaluación específicas, como seguimiento en tiempo real, tablas de clasificación, o cualquier registro de datos de juego en Internet. Las aplicaciones gamificadas podrían ayudar a estimular la motivación intrínseca de los estudiantes al promover su iniciativa para hacer la actividad por sí misma, por la diversión y por la satisfacción que experimentan mientras aprenden.

Sin embargo, en Perú, se han encontrado pocos estudios al respecto, debido a que esta metodología se ha desarrollado recientemente (Gaspar, 2021). Frente a este contexto que modifica los esquemas de los estudiantes y los docentes para hacer frente de una manera casi obligatoria de hacer clases innovadoras, evitando el aburrimiento, la monotonía y la pérdida de motivación por el estudio, surge una pregunta que implica saber si la gamificación es la solución para mejorar la enseñanza y aprendizaje. Por tal motivo, el objetivo de esta investigación es analizar los estudios que se han realizado en el período 2012 a 2022 acerca de la gamificación y cuál es el aporte que se ha efectuado para mejorar el aprendizaje en los estudiantes universitarios.

## MÉTODO

La investigación se orientó en la búsqueda de información en 50 trabajos relacionadas con la experiencia de gamificación en educación

superior, de los cuales se seleccionaron 37 estudios con la finalidad de identificar la efectividad de la gamificación como técnica de motivación en los estudios universitarios. Para la elección de los estudios acopiados se tuvo en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión, los cuales se alinean al objetivo de esta investigación. En cuanto a los criterios de inclusión, se seleccionarán los trabajos realizados desde 2012 hacia adelante, haciendo la aclaración de que se encontró un estudio que se consideró de gran relevancia para la investigación de años anteriores. La búsqueda se realizó en bases de datos como Scielo, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Académico y revistas de universidades a nivel nacional e internacional.

También se ha considerado artículos de revista con DOI, libros, capítulos de libros y presentaciones que se han realizado en eventos académicos donde se haya trabajado la gamificación a nivel superior. Los estudios se han obtenido de todos los contextos geográficos y en idiomas como español, inglés y portugués. Entre los criterios de exclusión se encuentran aquellos trabajos que no realizaron aportes significativos al estudio, publicaciones que hayan realizado estudios en otros contextos estudiantiles diferentes a la educación superior, referencias anteriores a 2012, salvo algunas excepciones, así también aquellos estudios que se hayan realizado en contextos empresariales o diferentes a la prioridad del presente estudio.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Enfoque teórico

Para darle un sustento teórico a esta investigación, se consideró importante citar los

enfoques que sustentan la gamificación como técnica de motivación, la cual es el impulso que lleva a las personas a concretar metas y ha sido empleada desde diferentes puntos de vista. Desde el ámbito educativo la gamificación plantea dos teorías, la primera es el conductismo que fue implantada por Jhon Watson, cuyos planteamientos fueron controversiales en su época, distorsionados a lo largo del siglo XX y en la actualidad son consideradas teorías obsoletas (Antolínez, 2020; Posso et al., 2020).

Sin embargo, el conductismo habla de respuestas ante estímulos, es decir la persona recibe estímulos externos que están fuera del cerebro, pero la teoría no estudia porqué se da esa respuesta, sí a estos dos factores se le agrega consecuencia, que es el resultado del comportamiento, entonces se puede actuar y modificar sobre dicho comportamiento teniendo en cuenta las consecuencias, a esta dinámica se le llama aprendizaje (Borrás, 2015). En ese sentido, se destaca tres elementos dentro de este aprendizaje, la observación para saber qué hacen los participantes, la realimentación con la cual se espera una respuesta activa y el refuerzo que se da inmediatamente después, creando una asociación entre lo experimentado y lo aprendido. Sí estos tres elementos se asocian dentro de la gamificación, donde se debe poner especial atención a la realimentación, de lo cual se obtendrá un determinado comportamiento, el cual se verá reforzado mediante premios (Borrás, 2015).

La segunda teoría se refiere al cognitivismo que apareció en la década de los 50 del pasado siglo XX, en el que los psicólogos prestaron especial atención a otra forma de aprendizaje que tuviera en cuenta los procesos cognitivos más complejos y que abordaran otras áreas de las capacidades humanas (Guamán

et al., 2020). El cognitivismo estudia y explica el porqué del comportamiento de las personas, bajo determinados estímulos, es decir trata de explicar qué ocurre en el cerebro. De esta manera, se reconoce una recompensa intrínseca y otra extrínseca, la primera obedece a una satisfacción personal y la segunda obedece a una recompensa externa, estas últimas pueden actuar como motivadores extrínsecos. Dentro del cognitivismo existe la teoría de la autodeterminación que sustenta que el individuo no necesita recompensa para motivarse, este es un mecanismo de la motivación intrínseca para concretar las cosas (Borrás, 2015; Pegalajar, 2021).

De lo mencionado, se afirma que la gamificación toma en cuenta la motivación tanto intrínseca como extrínseca, para delimitar la estrategia que va a emplear en el juego y hace que se conecten en la técnica para mover esos hilos de motivación obteniendo de esta manera el resultado requerido en el estudiante. A manera de resumen, la gamificación como técnica de motivación se sustenta en dos grandes teorías el conductismo que explica la respuesta de las personas frente a estímulos externos y el cognitivismo que estudia el porqué del comportamiento de las personas frente a determinados estímulos.

Bajo el sustento teórico de la gamificación como técnica de motivación, también es importante definir el término, Kapp (2012), la define como el empleo de la mecánica, la estética y el pensamiento del juego con la intención de involucrar a las personas que son objetivo del aprendizaje, motivarlas a la acción, de tal manera que se promueva el aprendizaje para resolver problemas en el momento que se emplea la técnica pero que va a desarrollar competencias para

resolver problemas en el futuro. Pegalajar (2021), entiende que la gamificación es una estrategia metodológica innovadora que para su desarrollo hace que confluyan estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos característicos del juego convenientemente elaborados para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo a las definiciones emitidas por los autores, todos concuerdan que la finalidad del juego que lleva impresa en su intención, este -refiriéndose a la gamificación - puede influir en la conducta psicológica y social de la persona, esto se obtiene mediante el uso de ciertos elementos en el juego como insignias, barras, niveles, avatar, puntos, entre otros que van hacer que el estudiante se mantenga entretenido y concentrado en lo que hace, tratando de obtener los mejores resultados y de esta manera el docente consigue la conducta deseada en el estudiante (Díaz y Troyano, 2013).

### **Gamificación en el nivel superior**

En relación al rol que juega la gamificación como técnica de motivación en el nivel universitario, es importante mencionar tal como se ha sustentado en las teorías conductista y cognitiva que la motivación es el impulso que hace que las personas realicen determinadas acciones, pero no solamente es el impulso, sino que también ayuda a que haya sostenibilidad en la acción o emprendimiento que realizan, precisamente la gamificación realiza este función de motivador externo en los estudiantes para que activen su impulso interno y lo mantengan para que su aprendizaje sea gratificante, sostenido y no haya deserción o ausentismo. Es por ello que Díaz y Troyano (2013) afirma que el objetivo principal de la gamificación es influir de manera oportuna y



asertiva en el comportamiento de los participantes, esto es sin considerar efectos colaterales como el disfrute y entretenimiento de las personas durante la actividad.

Sin embargo, esta metodología aún no se encuentra diseminada en todos los centros universitarios donde es importante que se promueva y se difunda debido a la efectividad que se ha experimentado en otras universidades, como es el caso de una universidad en Canadá donde se presentó la misma experiencia de gamificación en un conjunto de cursos que duró cinco años y que al final de ese período se pudo evidenciar resultados significativos en relación a la proactividad del estudiante y participación en línea, mejorando su aprendizaje sin que haya discrepancia en sus calificaciones (Barata et al., 2013). En un estudio realizado por Lister (2015) en Canadá manifestó que los juegos en computadora forman parte de la vida diaria de todas las etapas del estudiante y ha demostrado que apoyan a la motivación y el aprendizaje de los estudiantes universitarios, sin embargo, pueden ser difíciles de implementar en el aula.

No obstante, lo relacionado a esta técnica es aún novedoso, es una alternativa a las estrategias tradicionales y cada vez es más utilizada en la educación superior para mejorar las condiciones actuales y despertar el interés del estudiante en los cursos de su carrera profesional, los anime, los motive y mejoren sus capacidades (Lozada y Betancur, 2018). En tal sentido, la gamificación no solamente ayuda al estudiante universitario a aprender de manera divertida, sino también mantiene la motivación por el estudio. De acuerdo al aporte realizado por Rincón (2020), advierte

que la gamificación en la educación superior es una herramienta didáctica que va a contribuir en la formación del estudiante, además de moldear su desarrollo cognitivo, social y emotivo; en lo cognitivo porque se relaciona con la mejora del aprendizaje, en lo social porque en la técnica implica una interrelación constante con los participantes y en lo emotivo porque mantiene la motivación y el interés del estudiante en la materia de estudio gamificada.

Por otro lado, es importante anotar que el rol que juega el docente en este propósito es determinante porque va a demandar que el docente cuente con determinadas capacidades y competencias que le permitan ser un facilitador del aprendizaje, donde el protagonista principal es el estudiante universitario. Así también, lo confirman Plaza y Constain (2022) y Peñafiel (2021) quienes indican que una forma de establecer una formación adecuada a docentes de nivel superior es a través del empleo de juegos serios, entendiéndose éste como aquellos juegos que se emplean para educar, entrenar e informar, dejando en segundo plano la diversión, éste tiene un alto potencial establecido en tres criterios como la motivación, la formación y el entrenamiento empleando para ello diversos mecanismos dispuestos en la herramienta tecnológica, garantizando el aprendizaje del estudiante mediante el cumplimiento de los principios del constructivismo.

En tal sentido, frente a estos dos elementos, la gamificación y el constructivismo para la formación, el uso de las TIC converge en la formación de profesionales con el mejoramiento de habilidades blandas, cognitivas y tecnológicas.

En ese propósito cada vez más organizaciones educativas de todos los niveles y sobre todo aquellas de nivel universitario, optan por este modelo como alternativa a las estrategias tradicionales, que benefician no solamente al estudiante, sino también al docente, es así, que uno de los beneficios es que mejora la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de los cursos que antes consideraban como aburridas o tediosas, así también, enfrenta el temor al fracaso concientizando que perder también es una posibilidad de la cual no hay que lamentarse, sino que también es parte del aprendizaje, por otro lado, también es un aprendizaje para desarrollar el trabajo en equipo y por último, fomenta la sana competencia entre los estudiantes (Lazarte y Gómez, 2021).

### **Ventajas de la gamificación en el nivel superior**

Son varias las ventajas que podría presentar el uso de la gamificación en el nivel superior de estudios, uno de los principales es hacer que los estudiantes vivan una experiencia diferente de aprendizaje, la técnica crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas, dando lugar a un voluntario cambio de comportamiento de las mismas. Es necesario mencionar aquí, el aporte realizado por Díaz y Troyano (2013), quienes hacen un distingo entre la aplicación de la gamificación que de los juegos educativos en las aulas, el primero presenta un espacio atractivo y que a veces deslumbra a los estudiantes, esta situación despierta la motivación de participar y seguir en el juego, en el caso de los juegos educativos no se esta situación, sólo de esta forma se consigue que el estudiante adquiera unos conocimientos de los cuales carecía al inicio de la actividad.

Considerando esta diferencia mencionada líneas arriba, se puede inferir que la gamificación puede ser una importante herramienta para mantener la motivación en los estudiantes, sin que haya aburrimiento de su parte. Así lo confirma Alsawier (2018) que indica que el uso de la gamificación podría plantear una solución parcial frente a la disminución de la motivación y compromiso de los estudiantes universitarios por el estudio, ellos podrían beneficiarse no solo con las estrategias de reclutamiento de graduados, sino también de los planes de estudio a nivel universitario. Por su parte, Lozada y Betancur (2018), indican que el juego es un activador de la atención y la motivación en los estudiantes en su proceso de aprendizaje como complemento de la enseñanza tradicional.

Como aspecto complementario, la gamificación ayuda a que la actividad de aprendizaje sea más transversal y enfocada a la enseñanza STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas) tan demandada en estos últimos años, esta metodología contribuye a que el rol del estudiante sea activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje y de esta manera se aleje de la figura de ser un simple receptor de conocimientos a corto plazo (García, 2020). En ese sentido, numerosos estudios indican que la gamificación ayuda a desarrollar nuevas competencias, mantener la motivación en lo que se propone y mejorar la cohesión entre los estudiantes (Zhang et al., 2018).

Esta metodología es versátil y es adaptada a las condiciones actuales de trabajo remoto haciendo uso de las herramientas digitales a disposición de los profesionales de la enseñanza (Cuevas et al., 2021). Existe diversidad de estudios como los que se presentan en España, que demuestran que la

gamificación se implanta con éxito en diferentes grados en las distintas universidades obteniéndose resultados positivos (García, 2020). Para ello, el uso del juego y de las nuevas tecnologías, como las apps móviles, son fundamentales, con este estudio se concluye que la técnica de la gamificación activa el aprendizaje del estudiante, al corregir al instante los errores que cometen en el desarrollo de las actividades en las Apps (Jiménez, 2020).

Corchuelo (2018) acota que esta estrategia se puede aplicar a las esferas virtuales de las clases docentes y se lleva a cabo mediante un instrumento, en este caso el cuestionario que interactúa con el juego dando como resultado el alto nivel de aceptación de la gamificación por los estudiantes que se sienten cómodos y motivados en las clases virtuales ya que interactúan con sus demás compañeros. Se propone 3 episodios: 1) mecánica del juego (dinámicas), 2) conocer la plataforma y 3) resultados de cada actividad propuesta. De esa manera se trata de esquematizar los pasos a seguir en la gamificación para tener éxito en la actividad.

Desde esta perspectiva el autor Peñafiel (2021) propone las estrategias pedagógicas que pueden ser dinámicas: a) recompensa (premio recibido al superar un reto), b) estatus (reconocimiento como miembro de una comunidad), c) logros (satisfacción personal de superar un reto), d) autoexpresión (expresar autonomía, originalidad y personalidad), d) competición y altruismo (han tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje), y mucho más en la motivación de los estudiantes en la incorporación de elementos propios del juego en la actividad educativa, demostrando que lograron estar motivados.

En este proceso de gamificación, la enseñanza superior se liga a la herramienta llamada Quizizz, que evalúa el conocimiento, Lazarte et al. (2021) indica que esta herramienta digital permite incluir: imágenes, gifs, enlaces, preguntas, Keywords, las preguntas y también a las posibles respuestas, elegir si se muestran o no las respuestas correctas después de un fallo, enviar al alumno (o a su tutor) un archivo PDF con todos los detalles de su evaluación y obtener informes completos de las evaluaciones, con estadísticas muy útiles como, por ejemplo, las preguntas con mayor fallo o acierto.

A partir de esta metodología, Plaza y Constain (2021) desarrolló la gamificación a través de juegos, en aplicaciones móviles como smilearning app del año 2018. asimismo, piensa seguro app del año 2020, permitiendo el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico- reflexivo como análisis e interpretación y de igual forma el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y comunicación, en estudiantes de nivel pregrado y posgrado. Como resultado de investigaciones realizadas se determinó que la razón por la que los estudiantes preferían utilizar las aplicaciones Kahlo, Quizizz, Peardeck y Nearpod en el aula era por que recibían fuertes estímulos y una respuesta inmediata sobre su desempeño y lo más destacado es la de sentirse cómodos al realizar las actividades, porque no tenían presión de nadie (Laura et al., 2021).

### **Conocer los intereses de la audiencia**

En todo planteamiento que se realiza es necesario conocer las necesidades de las personas que van a recibir el tratamiento de una nueva



metodología, de tal manera que la estrategia se adecue a dichas necesidades. En la mayoría de los ejemplos que se aplican en la gamificación están relacionados a lo mencionado líneas arriba, como es el caso de botones/insignias, tablas de clasificación y puntuaciones (Araújo, 2016). Algunos autores como Burke (2014); Deterding (2014) y Kapp (2012); aseguran que la gamificación no se puede limitar al uso exclusivo de lo mencionado si es que se desea contextos gamificados. Es por ello, que es importante conocer los intereses de la audiencia, es decir, conocer cuáles son sus necesidades, partiendo de ello, se puede diseñar una actividad gamificada que satisfaga esas necesidades e incluso supere las expectativas del estudiante.

Al respecto, Cabero (2020) plantea una solución frente a este contexto y manifiesta que dicha solución no se encuentra exclusivamente en el uso de las TIC, no obstante, los estudiantes estén muy adaptados a esta tecnología, el asunto se encuentra en que estos estudiantes hayan pasado por un proceso de capacitación en herramientas digitales que les permite obtener el mayor provecho de las mismas. De tal manera, que la participación del estudiante sea una experiencia activa, basada en la concentración, el esfuerzo y la motivación, la cual desarrolle otras destrezas como la autonomía, el trabajo en equipo, situaciones colaborativas y cohesión en la interrelación entre los estudiantes (Cuevas et al., 2021). Es por ello, que es importante la incursión de la técnica de la gamificación, porque trata de integrar el juego para producir comportamientos predecibles de acuerdo a los objetivos educativos donde ha integrado elementos transversales (Pegalajar, 2021).

Teniendo en cuenta que la gamificación cumple como objetivo el influir en el comportamiento de

las personas, a través de experiencias positivas y emociones gratificantes, que a través del uso del juego construyen compromiso y fidelidad en los usuarios actuando sobre la motivación para alcanzar objetivos concretos, reduciendo el miedo a equivocarse que generalmente se encuentra en el estudiante cuando se encuentra ante dificultades como participar en clase o rendir un examen, convirtiéndose en una limitación a seguir adelante en los estudios, situación que es superada por el uso de las TIC, al minimizar los procesos de prueba y error y de esta manera el estudiante pierde el miedo a equivocarse y a replantear su esquema de aprendizaje y seguir avanzando (Peñañiel, 2021).

### **El papel del docente en la gamificación**

La gamificación en diversos ámbitos y niveles educativos ha puesto de manifiesto el potencial que alberga esta metodología, tanto para abordar contenidos como para el desarrollo de competencias de diversa índole, es por ello que presenta beneficios y ventajas que contribuyen en la educación superior y sobre todo que puede ser aplicado en los diferentes ámbitos de la vida de las personas y materias de estudio, de tal manera que aumente el interés del estudiante y sobre todo pueda notarse en su rendimiento académico (Cuevas et al., 2021; Heredia et al., 2020). Sin embargo, es indispensable que el docente influya en la motivación, hoy en día éste debe hacer frente a estudiantes que aprenden en las aulas con desmotivación, por lo tanto, el docente debe conocer aspectos relacionados a la motivación humana para poder armar su estrategia de gamificación, además de que los estudiantes ingresan a las aulas con competencias superiores como es el caso del dominio de las herramientas digitales, situación que pone al docente en dificultad

para que éste tenga una mejor preparación (Pegalajar, 2021).

Dado que los estudiantes aprenden de diferentes maneras, es tarea de los educadores aprovechar al máximo las herramientas motivadoras para apoyar mejor a los estudiantes en el aula y garantizar una enseñanza de alta calidad que promueve un mayor rendimiento estudiantil a través de estas innovaciones digitales, en el que se encuentra inmerso la gamificación con el empleo de los juegos serios, el uso del espacio digital y las tecnologías de la información (Campillo-Ferrer et al., 2020). En la actualidad, la metodología de aprendizaje basada en juegos, está experimentando una aplicación desbordante, haciendo que el rol de los docentes, mejore la participación del estudiante de manera más efectiva a sus intereses actuales, al tiempo que ha favorecido la alfabetización digital y promoción de una educación de calidad y sostenible (Haruna et al., 2018).

### CONCLUSIÓN

Se concluyó que la gamificación es una técnica de motivación para la enseñanza universitaria y constituye una alternativa favorable en la virtualidad ya que logra trascender en la conducta del estudiante y de esa manera mejorar su rendimiento académico. A través del juego el estudiante percibe que se le da una mirada distinta a la educación ya que se siente motivado porque puede interactuar con sus compañeros.

La gamificación siendo una técnica de motivación ayuda a reforzar los conocimientos del estudiante en la materia de estudio, también desarrolla habilidades como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, de tal manera que el estudiante aprende de manera divertida,

sintiendo que es gratificado por sus aportes, sin detrimento de sus calificaciones.

Es importante conocer los intereses de la audiencia, es decir, conocer cuáles son las deficiencias, motivaciones y necesidades del estudiante, de esta manera, el docente puede regular y encontrar una estrategia de gamificación adecuada para que despierte en el estudiante el entusiasmo, el interés y su motivación interna por los estudios y sobre todo sea permanente.

La gamificación se constituye en una técnica de motivación en los estudiantes de nivel superior promovida por los docentes, quienes deben estar preparados para tales retos, motivando, realimentando el conocimiento y reforzando la experiencia del estudiante en su proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, mejora el aprendizaje en los estudiantes universitarios.

Las implicancias de la presente investigación es que se realicen mayores estudios en el tema de gamificación, de tal manera que se promueva dicha metodología en las universidades y otros niveles de estudio, tomando como referencia que los estudiantes de esta era son nativos digitales y tomando esta fortaleza en ellos se debe aprovechar para los propósitos académicos.

### REFERENCIAS

- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35 (1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Antolínez, D. (2020). Revisitando a John B. Watson y la epistemología inaugural del conductismo. *Epistemología E Historia de la Ciencia*, 5(1), 5-25. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/afjor/article/view/29788>

- Araújo, I. (2016). Gamification: metodología para envolver y motivar alumnos en el proceso de aprendizaje. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 17(1), 87–108. <https://doi.org/10.14201/eks201617187107>
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J and Goncalvez, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. *Procedins*, 10–17 <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Burke, B. (2014). *GAMIFY: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. EUA: Gartner, Inc. [https://www.academia.edu/13447850/Gamify\\_how\\_gamification\\_motivates\\_people\\_to\\_do\\_extraordinary\\_things](https://www.academia.edu/13447850/Gamify_how_gamification_motivates_people_to_do_extraordinary_things)
- Cabero, J. (2020). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación. Universidad de Sevilla -España. <https://sid-inico.usal.es/idocs/F8/FDO22178/reflexiones.pdf>
- Campillo-Ferrer, J., Miralles-Martínez, P., y Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, 12(12), 1-13. <https://doi.org/10.3390/su12124822>
- Cascales, A. y Gomariz, M. (2018). *Agentes evaluadores de actividades formativas on-line. El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, 922-929. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6820215>
- Casanova, G. Parra, M. y Molina, J. (2017). *La táctica del ajedrez como propuesta metodológica para el profesorado*. Editorial Octaedro. <http://hdl.handle.net/10045/71153>
- Contreras, R. y Eguia, J. (Eds.). (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. [https://www.researchgate.net/publication/319629646\\_Gamificacion\\_en\\_aulas\\_universitarias](https://www.researchgate.net/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias)
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cuevas, N., Cívico, A., Gabarda, V. y Colomo, E. (2021). Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior. *Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 10 (16), 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7795259>
- Deterding, S. (2014). Eudaimonic Design, or: six invitations to rethink gamification. In M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, y N. Schrape (Eds.), *Rethinking Gamification*, 305–331. <http://gamification-research.org/2014/06/edited-volume-rethinking-gamification-out/>
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- García, M. (2020). Gamificación en educación superior. Un escape room para el aula de matemáticas. En IN-RED 2020: VI Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red. Editorial Universitat Politècnica de València. 250-257. <https://doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11993>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Guamán, V., Espinoza, E. y Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Revista Conrado*, 16(73), 303-311. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000200303](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200303)
- Haruna, H., Hu, X., Chu, S., Mellecker, R., Gabriel, G., y Ndekao, P. (2018). Improving Sexual Health Education Programs for Adolescent

- Students through Game-Based Learning and Gamification. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9), 1-6. <https://doi.org/10.3390/ijerph15092027>
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Jiménez, J. (2020). La gamificación en la educación superior: una revisión bibliográfica actual para su implantación en el Grado de Trabajo Social. *Universidad de Alicante*, 2020, 85-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643348>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., y Freeman, A. (2014a). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: TheNew Media Consortium. <https://cdc.qc.ca/pdf/2014-Horizon-Report-creative-commons-copy.pdf>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Gamification-of-Learning-and-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216>
- Kiryakova, G., Angelova, N. and Yordanova, L. (2014). Gamification in Education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference,
- Laura, K., Velarde, F. y Apayco, L. (2021) Gamificación en la enseñanza de inglés en educación superior. *Diálogos en educación, empresa, sociedad y tecnologías*, 10 -9-26. <https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>
- Lazarte, M. y Gómez, G.(2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior. *Red de Universidad es con Carrereas en Informática*, 313-317. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120461>
- Lister, M. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2), 1-22. <https://www.learntechlib.org/p/171075/>
- Lozada-Ávila, C. y Betancur, S. (2018). Gamification in higher education: a systematic review. *Revista Ingenierías Universidad De Medellín*, 16(31),124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Palová, D. and Vejcka, M. (2020). Gamification tools improving university students' involvement in the education process. International Convention on Information, Communication and Electronic Technology. <https://doi.org/110.23919/MIPRO48935.2020.9245113>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peñafiel, W. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista Eduser*, 8 (1), 90-103. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/download/1416/1263>
- Plaza, J. y Constain, M. (2021) Experiencia de diseño de aplicaciones móviles basada en estrategias de gamificación para el fortalecimiento de habilidades cognitivas. *Interacción Revista digital de AIPO*, 2(1), 17-24. <http://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/31/43>
- Posso, R., Barba, L. y Otáñez, N. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista Educare*, 24 (1)117-133. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1229>
- Prieto, J. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- Rincón-Flores, E. (2020). Gamificación en la educación superior. En Universidad de Lima (Ed.), *Innovando la educación en tecnología*. Actas del II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas (pp. 25-36), Lima,



- 5 y 6 de septiembre del 2019. Universidad de Lima, Fondo Editorial. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/11150>
- Rodríguez-Martínez, B. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* .2.0, 11(2), 57–65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>
- Song, D., Ju, P. and Xu, H. (2017). Engaged Cohorts: Can Gamification Engage All College Students in Class? *Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(7),3723-3734. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00755a>
- Zainuddin, Z., Wah, S., Shujahat, M. and Perera C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zhang, X., Lee, H., Rodríguez, C., Rudner, J., y Chan, T., Papanagnou, D. (2018). Trapped as a Group, Escape as a Team: Applying Gamification to Incorporate Team-building Skills Through an ‘Escape Room’ Experience. *Cureus*, 10(3), e2256. <https://doi.org/10.7759/cureus.2256>