

Gamificación en contextos universitarios: revisión sistemática sobre su impacto en la motivación académica

Gamification in University contexts: A systematic review of its impact on academic motivation

Gamificação em contextos universitários: uma revisão sistemática do seu impacto na motivação académica

Miria Consuelo Chanta Nuñez 

mchanta@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

Rosy Luz Heredia Nuñez 

rosyluheredia@gmail.com

Universidad Internacional Iberoamericana.
Campeche, México

Alexandra Rosario Díaz Lévano 

adiazle01@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo. Lima, Perú

<http://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i13.273>

Artículo recibido 7 de agosto 2025 | Aceptado 22 de septiembre 2025 | Publicado 2 de octubre

Resumen

Palabras clave:

Estudiantes;
Gamificación;
Motivación académica;
Estrategias
pedagógicas; Educación
superior

El objetivo de la presente revisión sistemática fue analizar el impacto de la gamificación en la motivación académica en contextos universitarios, a partir de dieciocho artículos publicados entre 2021 y 2025 en base de datos de alto impacto como Scopus, Scielo y ERIC. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo, mediante el tipo de estudio de carácter documental y bajo el diseño de una revisión sistemática de literatura, siguiendo los lineamientos PRISMA. Los resultados evidenciaron que la mayoría de las intervenciones gamificadas incrementaron de manera significativa la motivación académica, además de favorecer el compromiso, la participación de los estudiantes y el rendimiento académico; sin embargo, ciertos estudios reportaron efectos limitados asociados a la dependencia de diseños pedagógicos. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora y eficaz en la educación superior, siempre que se implemente con coherencia pedagógica y adaptación al perfil estudiantil.

Abstract

Keywords:

Students;
Gamification;
Academic
motivation;
Pedagogical
strategies; Higher
education

The objective of this systematic review was to analyze the impact of gamification on academic motivation in university contexts, based on eighteen articles published between 2021 and 2025 in high-impact databases such as Scopus, Scielo, and ERIC. The research was conducted using a qualitative approach, through a documentary study and a systematic literature review, following the PRISMA guidelines. The results showed that most gamified interventions significantly increased academic motivation, as well as promoting commitment, student participation, and academic performance; however, certain studies reported limited effects associated with dependence on pedagogical designs. It is concluded that gamification is an innovative and effective pedagogical strategy in higher education, provided that it is implemented with pedagogical coherence and adaptation to the student profile.

Resumo

Palavras-chave:

Estudantes; Gamificação;
Motivação acadêmica;
Estratégias pedagógicas;
Ensino superior

O objetivo desta revisão sistemática foi analisar o impacto da gamificação na motivação acadêmica em contextos universitários, com base em dezoito artigos publicados entre 2021 e 2025 em bases de dados de alto impacto, como Scopus, Scielo e ERIC. A investigação foi desenvolvida com uma abordagem qualitativa, através de um estudo documental e sob o desenho de uma revisão sistemática da literatura, seguindo as diretrizes PRISMA. Os resultados evidenciaram que a maioria das intervenções gamificadas aumentou significativamente a motivação acadêmica, além de favorecer o compromisso, a participação dos estudantes e o desempenho acadêmico; no entanto, certos estudos relataram efeitos limitados associados à dependência de projetos pedagógicos. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz no ensino superior, desde que seja implementada com coerência pedagógica e adaptação ao perfil dos alunos.

INTRODUCCIÓN

Tras los eventos epidemiológicos en los que se ve inmerso el país, la educación superior enfrenta un escenario desafiante marcado por la desmotivación estudiantil, fenómeno que repercute en la calidad del aprendizaje y la permanencia universitaria; según el Ministerio de Educación (MINEDU) se calcula que seis de cada 10 estudiantes detienen sus estudios debido al bajo rendimiento académico, o a causas como reprobar una materia, problemas financieros, falta de preparación universitaria, falta de interés o falta de motivación académica (Revista Economía, 2021). Además, uno de los factores que inciden en la deserción universitaria es la falta de metodologías innovadoras que logren captar el interés del estudiante y vinculen los contenidos académicos con sus necesidades, expectativa y realidades (Prieto et al., 2022).

Para Morocho et al. (2023) la gamificación es considerada un factor incidente en la motivación del estudiante, influyendo de manera directa en su nivel de compromiso y en consecuencia en su proceso de aprendizaje; es así que se puede considerar a la gamificación como una herramienta de gran potencial que ayuda a incentivar la adquisición de conocimientos, y a mejorar el desarrollo de habilidades y competencias del estudiante de educación superior.

La motivación académica constituye el principio regular de la educación dada su implicación en el desarrollo integral del estudiante en preparación cognitiva; por lo que resulta pertinente promover tanto la motivación intrínseca como la extrínseca en el futuro profesional, en virtud de fortalecer su compromiso, autonomía y desempeño académico (Prieto et al., 2022). En la búsqueda de entornos y experiencias pedagógicas que faciliten la comprensión de conceptos, y el aumento de la motivación académica; la gamificación se presenta como una estrategia de enseñanza válida que permite impartir enseñanza dentro de la formación continua y el desarrollo profesional, ayudando a desarrollar competencias transversales y habilidades blandas (Meneses, 2024).

En este escenario, Ramos et al. (2024) manifiestan que la aplicación de estrategias de gamificación en la educación universitaria genera mejoras importantes en las actividades académicas del estudiante, especialmente en la motivación, el compromiso y el trabajo en equipo; para ello, es fundamental contar con una plana de docentes capacitados y creativos que puedan enfocar las actividades lúdicas a metas académicas.

Sin embargo, aunque existen diversas investigaciones sobre gamificación, pocas se han enfocado en realizar un análisis exhaustivo que sintetizen la evidencia empírica sobre cómo la gamificación impacta en la motivación académica en la educación universitaria, a ello se suma la carencia de investigaciones sistemáticas en el ámbito universitario latinoamericano, lo que limita la posibilidad de generar lineamientos pedagógicos pertinentes y adaptados a las necesidades de los estudiantes, por ello, es necesario analizar de manera sistemática la producción científica reciente con el propósito de identificar el impacto, limitaciones y vacíos de la aplicación de la gamificación en la educación superior. Ante esta situación, surge la necesidad de indagar ¿Cuál es el impacto de la gamificación en la motivación académica en contextos universitarios según la literatura científica reciente?

A fin de resolver esta interrogante, el estudio cobra importancia teórica y práctica al consolidar el conocimiento sobre la gamificación y motivación académica, proporcionando evidencia empírica para educadores, investigadores y responsables de las estrategias pedagógicas innovadoras; además de servir como base para futuras investigaciones en la implementación de la gamificación en contextos universitarios. En ese orden de ideas, se tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en la motivación académica en contextos universitarios mediante una revisión sistemática de literatura.

METODOLOGÍA

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante el tipo de investigación de carácter documental a través del diseño de una revisión sistemática de literatura, con el propósito de analizar la evidencia científica que cumpla con los criterios de elegibilidad (Quispe, 2021); a partir de las directrices

Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA 2020) lo que permitió garantizar la transparencia y rigurosidad del proceso de búsqueda, selección y análisis de los estudios.

La estrategia de búsqueda de información se realizó en base de datos de alto impacto como Scopus, Scielo y ERIC, empleando palabras clave en inglés y español como “Gamificación en la universidad”, “Gamification academic motivation”, “Gamification AND Academic motivation”, combinadas con operadores booleanos para optimizar resultados relevantes, lo que permitió llevar un proceso de transparente en la identificación, selección y síntesis de estudios publicados entre los años 2021 y 2025.

Como criterios de inclusión se seleccionaron artículos que cumplieran con las siguientes condiciones: artículos originales, revisiones sistemáticas y estudios empíricos que abordan la gamificación y el impacto en la motivación académica en la educación superior y/o universitaria, con disponibilidad en español e inglés, con acceso abierto y en un periodo de publicación entre los años 2021 y 2025. Se excluyen investigaciones que no cumplieran con estos parámetros, además de publicaciones duplicadas y estudios centrados en niveles educativos distintos a la educación superior o universitaria.

El proceso de selección se realizó a través de tres fases: identificación de títulos para descartar estudios duplicados y no pertinentes, cribado de estudios para confirmar la relevancia con el tema de investigación a través de la revisión de resumen, idoneidad para identificar aquellos relacionados con el propósito del estudio; según las directrices actualizadas del Diagrama de Flujo PRISMA, seleccionando un total de 18 artículos: Scopus (SC) = 6, en Scielo (SE) = 6 y en ERIC (EC) = 6 los cuales cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión.

Finalmente, la información se organizó en una matriz de análisis que permitió sintetizar por código, autor, objetivos de la investigación, metodología y conclusiones, favoreciendo la identificación del impacto de la gamificación en la modificación académica, además de limitaciones y vacíos en la literatura científica.

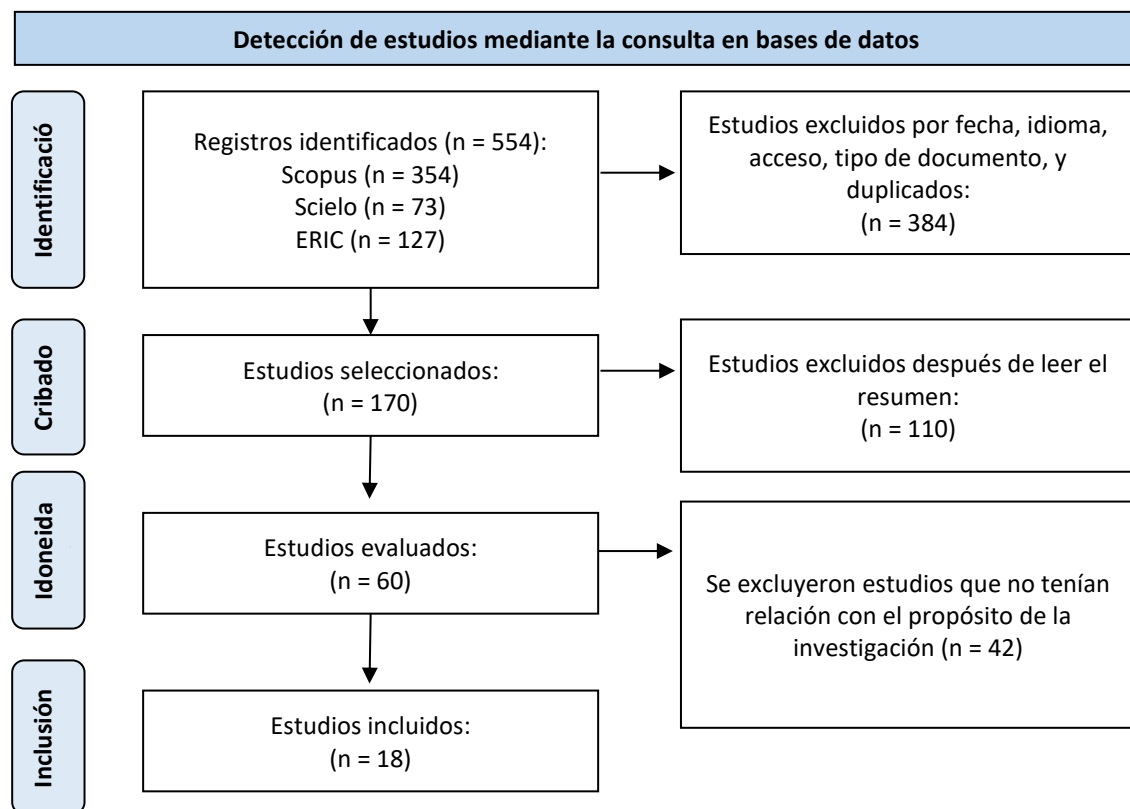


Figura 1. Proceso de búsqueda sistemática y selección de estudios

Nota: Diagrama de Flujo PRISMA para el proceso de búsqueda y selección de estudios en las bases de datos de Scopus, ERIC y SciELO. Elaboración propia (30 de junio de 2025).

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Tras el proceso de búsqueda y selección de la literatura científica, se analizaron 18 artículos publicados entre el 2021 y 2025, provenientes de América, Asia y Europa, que abordaron la aplicación de la herramienta de gamificación en la educación superior; comprendiendo estudios con diseños experimentales, cuasi experimentales, estudios de caso y metaanálisis, con muestras que fluctuaron entre 54 y 1001 estudiantes del nivel superior.

Los hallazgos evidenciaron que la herramienta gamificación produjo incrementos positivos en la motivación académica, aunque con variaciones según el contexto. El estudio realizado por Rincón et al. (2022) reportan un incremento significativo en la motivación y participación del estudiante, concluyendo que la gamificación es útil para aumentar el interés del estudiante en contextos de confinamiento.

Por su parte, Poveda et al. (2023) manifiestan que la gamificación rompe con la tradición del aprendizaje en el aula favoreciendo aprendizajes significativos; del mismo modo, Temel y Cesur (2024) sostuvieron que la herramienta de gamificación como Web 2.0 mejoraron significativamente la motivación

y el rendimiento académico del estudiante a través de mejores puntuaciones de interés y logros académicos. Además, el metaanálisis realizado por Mamekova et al (2021) concluyeron que el 29,68 % de los estudiantes mostraron incrementos notorios en la motivación académica, aunque la efectividad depende de diferentes factores.

Los tipos de gamificación comúnmente aplicados en los estudios incluyen, herramientas como aplicaciones móviles, tableros de liderazgo, sistemas de recompensas, entre otros; según Durrani et al. (2022) destacaron que el uso del Juego grupal CrossQuestion basado en el modelo ARCS tuvo una efectividad significativa en la motivación y en la mejora del aprendizaje en entornos virtuales. Por su parte, Navarro y Pérez (2022) utilizaron una herramienta de gamificación apoyada en una APP móvil, dando como resultado la alta inmersión y el incremento de la motivación de los estudiantes, favoreciendo la interacción, el interés y el compromiso por la educación. A su vez, Queiro et al (2025) emplearon un simulador pedagógico gamificado para explicar la aceptación de la gamificación, obteniendo como resultado la mejora de la actitud e intención de uso en el aprendizaje colaborativo.

Desde una perspectiva complementaria, algunas investigaciones previas han demostrado que la implementación de la gamificación resulta en un incremento significativo de la motivación extrínseca, asociando este hallazgo a la expectativa de recompensas y reconocimiento externo; en el estudio de López et al. (2023) donde se usó los llamados Quiz-games los cuales utilizan fundamentos de la psicología, se descubrió que el empleo de esta estrategia gamificada solo tuvo impacto en la motivación que parte de factores externos, no observado ninguna variación en el tipo de motivación relacionada con la mejora y el interés personal.

A pesar de haber obtenido una efectividad moderada, estos resultados plantean el desafío pedagógico de mantener un enfoque equilibrado que integre ambos tipos de motivación. En contraste, García et al. (2023) a través del uso de una plataforma gamificada potenciada con indicadores de progreso y recompensa, demostró que pueden existir incrementos para las dos dimensiones potenciando la autodeterminación; lo que promueve sosteniblemente el aumento del compromiso y el éxito académico a lo largo del tiempo.

La revisión continua de estos estudios revela la efectividad que tiene el empleo de herramientas gamificadoras, y que están condicionada por factores dentro de los que se encuentran el contexto de aplicación virtual, presencial o híbrida, el diseño pedagógico desarrollado, el perfil del estudiante y finalmente la interactividad que poseen las tecnologías accesibles. Ante ello, Olivo et al. (2023) en la inserción de la práctica gamificada u-learning demostró que personalizar esta herramienta según los estilos de aprendizaje y ciertas competencias previas de cada participante incrementa su eficacia; por su parte, Gironella (2023) destacó la inminente necesidad de rediseñar la estrategia pedagógica a fin de reforzar la participación, la autonomía y lograr el éxito académico desde la disminución de ansiedad que esto suele provocar.

En conjunto los hallazgos obtenidos de los dieciocho estudios coinciden en que la gamificación constituye una estrategia efectiva y eficaz para fomentar la motivación en los estudiantes, repercutiendo en la mejora del rendimiento académico en la educación superior. No obstante, la evidencia también mostró limitaciones relacionados con la motivación intrínseca de los estudiantes y la necesidad de realizar más estudios experimentales con diseños teóricos sólidos; también, es fundamental profundizar en la adaptación de la gamificación a distintos estilos de aprendizaje a través de factores tecnológicos, para garantizar la aceptación de la gamificación en entornos universitarios y potenciar la motivación de los estudiantes.

Tabla 1. Síntesis de los estudios que abordan el impacto de la gamificación en la motivación académica en contextos universitarios

Código	Autores	Objetivo de la investigación	Metodología de la investigación	Conclusiones
SC-01	Temel, T., y Cesur, K.	Investigar los efectos de la gamificación con herramientas Web 2.0 sobre la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de inglés como lengua extranjera.	Diseño cuasi-experimental, 60 estudiantes de primer año, con escalas, test de logro y entrevistas.	La gamificación online aumenta la motivación y rendimiento académico en entornos de aprendizaje de idiomas.
SC-02	López-Navarro, E., Giorgetti, D., Isern-Mas, C., y Barone, P.	Evaluar el efecto de la gamificación sobre la motivación intrínseca y extrínseca en estudiantes universitarios.	Estudio contrabalanceado con 120 estudiantes de primer año de Psicología.	La gamificación mejora la motivación orientada a recompensas, pero no necesariamente la intrínseca.
SC-03	García-López, I. M., Acosta-Gonzaga, E., y Ruiz-Ledesma, E. F.	Comparar el impacto de la gamificación en la motivación, compromiso y desempeño académico en estudiantes universitarios.	Modelado de ecuaciones estructurales en curso de matemáticas universitario.	La gamificación reduce la desmotivación y mejora el desempeño académico.
SC-04	Lampropoulos, G., y Sidiropoulos, A.	Comparar los resultados de aprendizaje bajo metodologías online, tradicional y gamificada.	Estudio longitudinal de 3 años, 1001 estudiantes universitarios.	La gamificación mejora rendimiento, retención, motivación y compromiso sostenido.
SC-05	Mamekova, A. T., Toxanbayeva, N. K., Naubaeva, K. T., Ongarbayeva, S. S., y Akhmediyeva, K. N.	Meta-análisis sobre el impacto de la gamificación en la motivación académica de estudiantes de educación superior.	Meta-análisis de 7 estudios (N=368 estudiantes).	La motivación por gamificación varía, requiere estudios adicionales para optimización.
SC-06	Queiro-Ameijeiras, C. M., Seguí-Mas, E., y Martí-Parreño, J.	Analizar los factores que determinan la aceptación de la gamificación en estudiantes universitarios.	Modelo de ecuaciones estructurales (SEM) basado en teoría de autodeterminación y TAM.	El éxito de la gamificación depende del diseño orientado a la motivación autodeterminada.
SE-07	Medel-San Elías, Y. L.; Moreno Beltrán, R.; Aguirre Caracheo, E.	Evaluar la implementación de la gamificación en ambientes virtuales en educación superior.	Cuantitativa, encuesta Likert 20 ítems	La gamificación mejora la motivación, pero requiere un diseño cuidadoso de actividades.

Código	Autores	Objetivo de la investigación	Metodología de la investigación	Conclusiones
SE-08	Poveda, D. F.; Limas-Suárez, S. J.; Cifuentes, J. E.	Desarrollar una estrategia gamificada para promover participación, motivación y diversión en estudiantes de licenciatura	Cualitativa, descriptiva, 290 estudiantes	Estrategia innovadora, rompe con el modelo tradicional, fomenta competencias disciplinarias y pedagógicas.
SE-09	Olivo García, E.; Moreno Beltrán, R.; Mondragón Huerta, R.	Evaluar efectividad de gamificación y aprendizaje ubicuo según estilos de aprendizaje	Investigación basada en diseño, cuantitativa, con pruebas t para muestras pareadas.	Adaptación de gamificación a estilos de aprendizaje mejora resultados y motivación.
SE-10	Navarro-Mateos, C., y Pérez-López, I.J.	Describir la aplicación \$in TIME y analizar su incidencia en la motivación estudiantil.	Estudio descriptivo en curso universitario con integración de una APP móvil.	La gamificación con herramientas móviles puede aumentar la motivación y facilitar el aprendizaje activo.
SE-11	Huamán-Briceño, Y.-d.-C., Terrones-Marreros, M. A., y Duran-Llano, K. L.	Determinar el efecto de la gamificación sobre la motivación de estudiantes de formación inicial.	Investigación cuantitativa, nivel aplicativo y de diseño preexperimental, con una muestra de 74 estudiantes.	La aplicación de la herramienta gamificación produce un efecto significativo en la mejora de la motivación.
SE-12	Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., y Cadenillas Albornoz, V.	Describir la gamificación como técnica de motivación para el nivel superior.	Investigación bibliográfica con revisión de 50 artículos.	La gamificación es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes universitarios, promoviendo aprendizaje activo y desarrollo de competencias.
EC-13	Necati Taşkın, Ebru Kılıç Çakmak	Examinar el efecto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en un entorno de flipped learning.	Diseño factorial de medidas repetidas con 54 estudiantes universitarios durante 12 semanas.	La gamificación no presentó efectos significativos adicionales cuando el diseño del contenido del aula invertida ya era interactivo y efectivo.

Código	Autores	Objetivo de la investigación	Metodología de la investigación	Conclusiones
EC-14	Elvira G. Rincon-Flores et al.	Comparar el rendimiento, motivación, calidad de tareas y participación entre estudiantes que recibieron clases gamificadas y no gamificadas.	Diseño correlacional y análisis multivariado con estudiantes de ingeniería y ciencias sociales.	La gamificación fue efectiva para fomentar el involucramiento en modalidad virtual durante la pandemia.
EC-15	Abdullah Kalay, Yüksel Deniz Arıkan	Analizar el impacto de los materiales instruccionales gamificados sobre la motivación percibida y el rendimiento académico.	Diseño mixto con 90 estudiantes universitarios (cuantitativo y cualitativo, análisis de varianza).	El material gamificado fue bien valorado pero no produjo diferencias significativas de logro en este caso.
EC-16	Laia Lluch-Molins, Francis Yorka Balbontin-Escorza, Nelida Sullivan-Campillay	Presentar un diseño pedagógico gamificado en ingeniería industrial e investigar su impacto en motivación, trabajo colaborativo y satisfacción.	Estudio de caso con encuestas de satisfacción y percepción de aprendizaje (10 estudiantes de noveno semestre).	La gamificación colaborativa es efectiva para potenciar aprendizaje activo y compromiso en ingeniería.
EC-17	Usman Durrani, Omar Hujran, Ahmad Samed Al-Adwan	Examinar el efecto del juego CrossQuestion en la motivación y efectividad del aprendizaje en modalidad flipped classroom.	Diseño experimental comparativo con 79 estudiantes universitarios (grupo gamificado vs. control).	El enfoque gamificado grupal mejora tanto el compromiso como los resultados en aulas invertidas.
EC-18	Fiona Gironella	Explorar cómo un rediseño completo de curso centrado en gamificación pedagógica mejora el compromiso estudiantil.	Estudio cualitativo longitudinal de rediseño de curso universitario durante 2 años.	El diseño gamificado integral es efectivo incluso para estudiantes con ansiedad y segundas lenguas.

Discusión

La revisión sistemática realizada permitió evidenciar que la gamificación se ha consolidado en los últimos años como una herramienta metodológica innovadora para incrementar la motivación de los estudiantes, mejorar el aprendizaje autónomo y potencial el rendimiento académico, resultados expuestos por Lluch et al. (2022). Esto evidencia a la gamificación como una estrategia innovadora crucial que contribuye al impulso o interés que tienen los estudiantes para aprender y lograr sus metas académicas.

En concordancia con esto, Medel et al. (2023) sostienen que la herramienta de gamificación se vincula directamente con los objetivos del aprendizaje para promover el incremento del compromiso y la motivación del estudiante, para ello es importante planificar cuidadosamente las dinámicas y ajustarlas a los contenidos curriculares. Este enfoque demuestra que es necesario articular la gamificación con un propósito educativo, para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje.

De igual manera, Huamán et al. (2023) destacan que el desafío de muchas instituciones de educación superior radica en sostener la motivación como eje fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje; en ese contexto, la gamificación se ha consolidado como propuesta válida a través de la aplicación de principios esenciales, convirtiéndose en una herramienta eficaz que va más allá de las metodologías tradicionales. En consecuencia, se desprende que la clave pedagógica consiste en generar nuevas experiencias formativas y motivadoras garantizando objetivos de aprendizaje y superando a las metodologías tradicionales, en torno a la necesidad actual del estudiante.

Otro hallazgo importante, fue de Carbajal et al. (2022) quienes demostraron que la gamificación es una herramienta eficaz para la motivación en la educación universitaria, el cual contribuye al aprendizaje divertido y significativo, reforzando conocimientos y fomentando habilidades cognitivas, emocionales y sociales, además de disminuir la deserción y fomentar la perseverancia académica. Este estudio refuerza la idea de que la motivación en la educación superior debe de incorporar elementos lúdicos que favorezcan el compromiso, la participación y el aprendizaje significativo.

No obstante, aunque los resultados fueron positivos, varios estudios reconocieron limitaciones. El metaanálisis de Mamekova et al. (2021) indicaron que solo un tercio de los estudiantes mostró un aumento significativo en la motivación, lo que refleja que la gamificación no es efectiva para todos los perfiles académicos. Además, la mayoría de estudios utilizaron muestras relativamente pequeñas en contextos específicos, lo que dificulta la generación de los hallazgos. En este sentido, estas limitaciones resaltan la necesidad de ampliar el alcance de las investigaciones para obtener resultados más específicos.

En síntesis, la revisión de los dieciocho artículos, evidenciaron que la gamificación se considera como una herramienta estratégica pedagógica que promueve el aumento de la motivación, contribuyendo a la mejora del rendimiento y la retención académica. Sin embargo, su efectividad depende exclusivamente de diseños pedagógicos adaptados a las necesidades y características del estudiante universitario; por lo que resulta inminente una fundamentación sólida que asegure el éxito de esta prometedora técnica.

CONCLUSIONES

La gamificación en contextos universitarios se perfila como una estrategia pedagógica innovadora que impulsa a los estudiantes a esforzarse y persistir en su aprendizaje, dado a su influencia en el interés genuino en la materia, el rendimiento académico, la autoeficacia, la confianza en las propias capacidades y el desarrollo de habilidades y competencias, siendo fundamental para que los estudiantes alcancen sus objetivos y disfruten del proceso del aprendizaje.

Las intervenciones gamificadas que se observaron en el modelo ARCS de Durrani et al. (2022), la teoría de la autodeterminación de Queiro et al. (2025) y los enfoques orientados al estudiante de Gironella (2023), lograron un equilibrio entre la motivación intrínseca y la extrínseca. En contraste con estudios de diseño limitado se identificó que, para lograr una mayor efectividad en sus procesos, estos deben estar alineados a una coherencia pedagógica respondiendo a objetivos curriculares, lo que coloca al perfil del estudiante como factor primario a considerar antes de proceder a crear alguna estrategia gamificada.

De manera general, la gamificación en el contexto universitario se perfila como un recurso pedagógico innovador y sostenible dentro de la educación superior cuando este sea debidamente planificado desde el fundamento teórico, adaptando las necesidades del alumno y los objetivos curriculares que demande cada intervención para la mejora del rendimiento y de aprendizajes significativos.

Con el fin de superar las diferentes limitaciones detectadas, se sugiere incorporar actividades gamificadas que contribuyan a la construcción colectiva del conocimiento y fortalezcan las competencias transversales en el ámbito universitario. Así como también, personalizar las estrategias de los estilos de aprendizaje que favorezcan la interacción y permitan consolidar una motivación académica sostenible a largo plazo.

REFERENCIAS

- Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., y Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484–496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>
- Durrani, U., Hujran, O., y Al-Adwan, A. S. (2022). CrossQuestion Game: A Group-Based Assessment for Gamified Flipped Classroom Experience Using the ARCS Model. *Contemporary Educational Technology*, 14(2), ep355. <https://doi.org/10.30935/cedtech/11568>

- García-López, I. M., Acosta-Gonzaga, E., y Ruiz-Ledesma, E. F. (2023). Investigating the impact of gamification on student motivation, engagement, and performance. *Education Sciences*, 13(813). <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>
- Gironella, F. (2023). Gamification pedagogy: A motivational approach to student-centric course design in higher education. *Journal of University Teaching y Learning Practice*, 20(3), Article 04. <https://doi.org/10.53761/1.20.3.04>
- Huamán-Briceño, Y.-d.-C., Terrones-Marreros, M. A., y Duran-Llano, K. L. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 2), 20–35. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2859>
- Kalay, A., y Arıkan, Y. D. (2023). The effects of gamified instructional material on learners' perceived motivation and academic achievement. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 6(3), 789–807. <http://doi.org/10.31681/jetol.1353075>
- Lampropoulos, G., y Sidiropoulos, A. (2024). Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences*, 14(367). <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Lluch-Molins, L., Balbontin-Escorza, F. Y., y Sullivan-Campillay, N. (2022). Enhancing cooperative learning and student motivation with gamification strategies: A case study in industrial engineering. *Journal of Technology and Science Education*, 12(3), 611–627. <https://doi.org/10.3926/jotse.1693>
- López-Navarro, E., Giorgetti, D., Isern-Mas, C., y Barone, P. (2023). Gamification improves extrinsic but not intrinsic motivation to learning in undergraduate students: A counterbalanced study. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), 1–18. <https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>
- Mamekova, A. T., Toxanbayeva, N. K., Naubaeva, K. T., Ongarbayeva, S. S., y Akhmediyeva, K. N. (2021). A meta-analysis on the impact of gamification over students' motivation. *Journal of Intellectual Disability - Diagnosis and Treatment*, 9(4), 417–422.
- Medel-San Elías, Y. L., Moreno Beltrán, R., y Aguirre Caracheo, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana*, 14(27), e528. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596>
- Meneses, N. (2024, 6 de septiembre). Así es la gamificación, la estrategia que revoluciona el aprendizaje y el desarrollo profesional. *El País*. <https://bit.ly/477zj5E>
- Morocho Palacios, H. F., Cuenca Cumbicos, K. M., y Tapia Peralta, S. R. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6494–6505. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650
- Navarro-Mateos, C., y Pérez-López, I. J. (2022). Una app móvil potencia la motivación del alumnado en una experiencia de gamificación universitaria. *Alteridad*, 17(1), 64–74. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.05>
- Olivo García, E., Moreno Beltrán, R., y Mondragón Huerta, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(2), 20–35. <http://doi.org/10.32870/Ap.v15n2.2408>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... y Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

- Poveda, D. F., Limas-Suárez, S. J., y Cifuentes, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1), e2612. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., y Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Educare*, 26(1), 251–273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Queiro-Ameijeiras, C. M., Seguí-Mas, E., y Martí-Parreño, J. (2025). Determinants of gamification acceptance in Higher Education: An empirical model. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), 127–155. <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41565>
- Quispe, A. M., Hinojosa-Ticona, Y., Miranda, H. A., y Sedano, C. A. (2021). Serie de redacción científica: Revisiones sistemáticas. *Revista del Cuerpo Médico HNAAA*, 14(1), 94–99. <http://dx.doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2021.141.906>
- Ramos Cevallos, M. P., Segovia Avendaño, M. E., y Juárez Tamayo, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), e659. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Revista Economía. (2021, 25 de agosto). Realidad y análisis sobre la deserción universitaria en el Perú. <https://bit.ly/44UkfHh>
- Rincon-Flores, E. G., Mena, J., y López-Camacho, E. (2022). Gamification as a teaching method to improve performance and motivation in tertiary education during COVID-19: A research study from Mexico. *Education Sciences*, 12(1), 49. <https://doi.org/10.3390/educsci12010049>
- Taşkın, N., y Kılıç Çakmak, E. (2022). Gamified flipped learning: Students' motivation, engagement and academic achievement. *Themes in eLearning*, 15, 47–63. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1414728.pdf>
- Temel, T., y Cesur, K. (2024). The effect of gamification with Web 2.0 tools on EFL learners' motivation and academic achievement in online learning environments. *SAGE Open*, April–June, 1–19. <https://doi.org/10.1177/21582440241247928>