



Procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la gamificación: una metodología pedagógica adaptable y flexible en el contexto universitario

Teaching Teaching and learning processes mediated by gamification: an adaptable and flexible pedagogical methodology in the university context

Dorli Nadime Silva González

dns2025@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3867-9808>

Universidad de Los Andes

Hogan Atilio Vega

hoganvega@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-2085-783X>

Universidad Nacional Experimental de las Fuerzas Armadas

Resumen

La investigación tuvo como propósito, utilizar la gamificación como un medio para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los retos del futuro de manera efectiva y creativa. **Objetivos:** diagnosticar los desafíos que presenta la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto universitario, describir las capacidades pedagógicas y tecnológicas de las universidades para adaptar y aplicar metodologías gamificadas en sus programas académicos, proponer líneas de acción para la integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y flexible en la educación universitaria. **Metodología:** La investigación fue guiada por el paradigma cuantitativo y se enmarcó en una investigación descriptiva de campo, se aplicó como instrumento tipo cuestionario mediante la técnica de la encuesta la misma estructurada bajo la escala likert de cinco (5) opciones (Siempre (S), Casi Siempre (CS), Algunas Veces (AV), Casi Nunca (CN), Nunca (N)), se encuestaron como parte de la muestra trescientos cuarenta y nueve (349) docentes y novecientos nueve (909) estudiantes. **Resultado:** La aplicación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios resultaría en un aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como en una mejora en la comprensión y retención de los contenidos. Esto se traduciría en un aprendizaje más significativo y adaptable a las necesidades individuales de cada individuo. **Conclusión:** La integración de la gamificación en la educación universitaria requiere un diseño alineado con los objetivos de aprendizaje, ofreciendo flexibilidad y personalización para adaptarse a los estilos de cada estudiante. Además, es fundamental la formación docente, la evaluación continua y la inclusión para fomentar un ambiente de aprendizaje activo y significativo que prepare a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros.

Palabras clave: enseñanza y aprendizaje; gamificación; pedagogía; metodología adaptable y flexible; contexto universitario.

Abstract

The purpose of the research was to use gamification as a means to improve educational quality and prepare students to effectively and creatively face future challenges. **Objectives:** To diagnose the challenges presented by the implementation of gamification in teaching and learning processes in the university context. To describe the pedagogical and technological capabilities of universities to adapt and apply gamified methodologies in their academic programs. To propose lines of action for the effective integration of gamification as an adaptable and flexible pedagogical methodology in higher education. **Methodology:** The research was guided by a quantitative paradigm and was framed within descriptive field research. A questionnaire was used as an instrument, employing the survey technique, which was structured using a five-point Likert scale (Always (A), Almost Always (AA), Sometimes (S), Almost Never (AN), Never (N)). A total of three hundred forty-nine (349) teachers and nine hundred nine (909) students were surveyed as part of the sample. **Results:** The application of gamification in university teaching and learning processes would result in increased motivation and engagement among students, as well as improved understanding and retention of content. This would translate into more meaningful learning that is adaptable to the individual needs of each student. **Conclusion:** The integration of gamification in higher education requires a design aligned with learning objectives, offering flexibility and personalization to adapt to each student's learning styles. Additionally, teacher training, continuous assessment, and inclusion are essential to foster an active and meaningful learning environment that prepares students to face future challenges.

Keywords: Teaching and learning; gamification; pedagogy; adaptable and flexible methodology; university context.

1. Introducción

En pleno siglo XXI la educación universitaria está atravesando por grandes cambios tecnológicos y digitales, ya que hoy día, la sociedad del conocimiento demanda transformaciones para enseñar y aprender. Las universidades hoy en día se enfrentan al desafío de adaptarse para ofrecer una educación que realmente valore la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes actuales. Los métodos tradicionales, que durante mucho tiempo fueron la base de la enseñanza, comienzan a mostrar sus límites para captar la atención y motivación de las nuevas generaciones. Estos jóvenes están cada vez más acostumbrados a entornos digitales y a experiencias interactivas que les permiten aprender de manera más dinámica. Como destacan Johnson, et al. (2014), “las tecnologías emergentes están transformando la manera en que los estudiantes acceden al conocimiento, promoviendo ambientes de aprendizaje más interactivos y personalizados” (p. 23). Esto representa un reto global para las universidades, ya que deben encontrar nuevas formas de acompañar a sus estudiantes en este cambio.

En este contexto global, la gamificación surge como una propuesta innovadora que utiliza elementos propios de los juegos como la competencia, las recompensas y las historias para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más significativo. Esta metodología se ha aplicado en diferentes ámbitos educativos y ha dado resultados muy alentadores, especialmente en la educación universitaria, Domínguez et al. (2013), señalan que “la incorporación de dinámicas lúdicas en entornos educativos genera un impacto positivo en la motivación intrínseca de los estudiantes, facilitando así un aprendizaje más profundo y duradero” (p. 45). Sin embargo, para que la gamificación realmente funcione, es fundamental comprender bien el contexto y las características de quienes aprenden, para que no se quede en una simple actividad superficial o un juego sin propósito.

Las universidades venezolanas, hoy en día enfrentan desafíos importantes que afectan tanto la calidad como la continuidad de la educación, ya que la crisis económica, la inestabilidad política y la falta de inversión en infraestructura tecnológica limitan el acceso a herramientas digitales y dificultan la renovación de las

metodologías de enseñanza. Por tanto, en medio de esta realidad, la gamificación podría ser una oportunidad para darle un nuevo impulso a los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, su uso se ve frenado por la escasez de recursos y la falta de formación adecuada de los docentes en estas estrategias innovadoras, Pérez et al. (2018), manifiestan que “la falta de recursos tecnológicos y formación docente adecuada son barreras que dificultan la implementación efectiva de estrategias pedagógicas modernas en las universidades venezolanas” (p. 78), esto demuestra claramente la brecha que existe entre lo que se sabe que funciona y lo que realmente se puede aplicar en la práctica.

En la región del Táchira, esta situación se siente con más intensidad debido a las difíciles condiciones socioeconómicas y a la limitada conectividad tecnológica que afecta tanto a estudiantes como a profesores, ya que las universidades de este estado son conscientes de la necesidad de cambiar y adaptar sus métodos de enseñanza para responder a un estudiantado que busca formas de aprender más flexibles y motivadoras. De ahí que, revisando las metodologías, se encuentra la gamificación, por ser un método adaptable y una alternativa de enseñanza y aprendizaje, siempre y cuando se diseñe teniendo en cuenta la realidad cultural y tecnológica propia de la región, ya que la falta de innovación en las aulas hace que muchos estudiantes pierdan la motivación y se desconecten de sus estudios.

Una vez que los investigadores recorrieron este camino epistemológico, es importante destacar los desafíos que enfrentan hoy en día el trío conformado por docente, estudiante y universidad. A través de una exploración realizada con estudiantes y docentes de la Universidad de Los Andes, núcleo Táchira, se identificaron ciertos indicios que permiten evidenciar diversas situaciones presentes en este contexto

Los estudiantes participan poco en clase, muchos abandonan sus estudios, muestran poco interés en las actividades académicas y la interacción entre ellos y los profesores es mínima. Martínez (2020) comenta que “los estudiantes universitarios están cada vez más desconectados de las metodologías tradicionales, y esto afecta negativamente tanto su rendimiento como su compromiso con el aprendizaje” (p. 102). Esta falta de motivación crea un ambiente poco inspirador, que no ayuda al desarrollo completo de los estudiantes ni a que adquieran habilidades esenciales para su futuro.

Detrás de estos síntomas se encuentran unas causas donde se puede manifestar que los métodos tradicionales, que se basan en la exposición pasiva de contenidos y en evaluaciones memorísticas, ya no satisfacen las expectativas ni los estilos de aprendizaje de los estudiantes actuales. Estos jóvenes buscan experiencias más dinámicas, participativas y que tengan sentido en su contexto. En segundo lugar, la formación docente en metodologías activas es limitada, lo que dificulta la innovación pedagógica y la adopción de nuevas formas de enseñanza y por último, la falta de infraestructura tecnológica adecuada y el acceso restringido a dispositivos digitales representan un gran obstáculo para implementar estrategias como la gamificación, que podrían motivar y enriquecer el aprendizaje.

Por consiguiente, mantener un sistema educativo rígido y poco motivador tiene resultados muy serios, que se traduce en un bajo rendimiento académico, un aumento en la deserción estudiantil, estudiantes frustrados y, al final, en profesionales que no cuentan con las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual. Como señala García (2019), “la educación universitaria debe evolucionar para formar individuos capaces de enfrentar los retos del siglo XXI, lo cual implica transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 56), en otras palabras, no innovar en la educación no solo perjudica a los estudiantes, sino que también frena el crecimiento social y económico de nuestra región y país.

Si no se actúa a tiempo, el panorama es realmente preocupante, ya que la falta de motivación y el bajo rendimiento podrían seguir creciendo, lo que llevaría a más estudiantes a abandonar sus estudios y a una caída en la calidad de la educación, esto no solo afectaría la competitividad de las universidades venezolanas, sino que también dificultaría la formación de profesionales capaces de impulsar un desarrollo sostenible, donde la situación podría volverse un círculo vicioso, difícil de romper sin un compromiso firme y una acción decidida.

Para transformar esta realidad, es clave apostar por metodologías pedagógicas innovadoras que sean flexibles y realmente se adapten a lo que necesitan los estudiantes y las instituciones, la gamificación, por ejemplo, tiene un gran potencial porque combina la motivación y el juego, haciendo el aprendizaje más atractivo, pero para que esta estrategia funcione de verdad, las universidades deben invertir en capacitar a sus docentes, mejorar la infraestructura tecnológica y actualizar los currículos para que estas nuevas formas de enseñanza puedan integrarse de manera efectiva.

Además, la gamificación no es algo estático, es un proceso que debe estar en constante revisión y adaptación para lograr el mayor impacto posible, Huertas (2021), señala que “la gamificación debe ser vista como una herramienta dinámica y adaptable, que requiere un proceso continuo de evaluación y ajuste para maximizar sus beneficios en el aprendizaje” (p. 89). Esto quiere decir que no basta con simplemente aplicarla, sino que debe integrarse de manera coherente con los objetivos educativos y las particularidades del entorno en el que se utiliza.

Por otro lado, la gamificación puede ser una gran aliada para desarrollar habilidades que hoy en día son cada vez más importantes, como el trabajo en equipo, la creatividad, la capacidad para resolver problemas y el pensamiento crítico, estas competencias son fundamentales tanto para el mundo laboral como para la sociedad en general, por eso es urgente promoverlas mediante metodologías activas, además, la flexibilidad de la gamificación permite adaptarla a diferentes áreas de estudio y tipos de estudiantes, lo que la convierte en una herramienta muy versátil para la educación universitaria.

Es por ello, que el verdadero desafío está en la urgente necesidad de transformar cómo se enseñan y aprenden las cosas en las universidades venezolanas, especialmente en la región del Táchira, donde incorporar metodologías innovadoras, como la gamificación, es clave para lograrlo, ya que la falta de motivación, los métodos tradicionales demasiado rígidos y las limitaciones tecnológicas son obstáculos que afectan no solo el rendimiento académico, sino también el crecimiento integral de los estudiantes.

Es así que la gamificación, vista como una metodología pedagógica flexible y adaptable, puede ser una solución muy efectiva, siempre y cuando se implemente tomando en cuenta las características propias del contexto local y cuente con el respaldo institucional necesario. Ahora bien, la experiencia tanto a nivel internacional como nacional muestra que esta estrategia puede aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje, pero para que funcione realmente, es fundamental un diseño cuidadoso y un compromiso genuino tanto de los docentes como de las autoridades.

Por eso, es muy importante llevar a cabo investigaciones que permitan medir cómo está funcionando la gamificación en la educación del Táchira. Así se podrá descubrir qué prácticas son las más efectivas y adaptar la metodología a lo que realmente necesitan los estudiantes, de esta manera, se puede contribuir a mejorar la calidad educativa, disminuir la deserción y formar profesionales más preparados y motivados.

Finalmente, transformar la educación universitaria necesita un enfoque completo que reúna innovación pedagógica, capacitación para los docentes, inversión en tecnología y una evaluación constante y la gamificación, por ser una metodología flexible y adaptable, puede convertirse en un motor fundamental en este camino, fomentando una educación más participativa, motivadora y ajustada a los desafíos del siglo XXI. Con la finalidad de orientar la investigación hacia la formulación concreta del problema en estudio, emergen algunas interrogantes, que, al ser adecuadamente respondidas, contribuirán significativamente en el proceso. Este análisis da lugar a la siguiente interrogante: ¿Son los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la gamificación una metodología pedagógica adaptable y flexible en el contexto universitario?

En ese mismo contexto, la investigación deberá responder también a las interrogantes secundarias planteadas a partir de la interrogante anterior y las cuales se formulan a continuación: ¿Cuáles son los desafíos que presenta la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto universitario? ¿Cómo se describen las capacidades pedagógicas y tecnológicas de las universidades para adaptar y aplicar metodologías gamificadas en sus programas académicos? y ¿Qué líneas de acción pueden proponerse para la integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y

flexible en la educación universitaria? Las respuestas a estas interrogantes serán descritas en el desarrollo de la investigación.

En consecuencia se tiene como objetivo general, analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la gamificación una metodología pedagógica adaptable y flexible en el contexto universitario, seguidamente se presenta los objetivos específicos, los mismos son los siguientes:

Diagnosticar los desafíos que presenta la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto universitario.

Describir las capacidades pedagógicas y tecnológicas de las universidades para adaptar y aplicar metodologías gamificadas en sus programas académicos.

Proponer líneas de acción para la integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y flexible en la educación universitaria.

Marco teórico

Procesos de enseñanza y aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son el corazón de la educación, donde se entrelazan las relaciones entre profesores, estudiantes y los contenidos que se trabajan. Enseñar no es solo transmitir información, sino utilizar diversas estrategias y acciones para que los estudiantes puedan realmente aprender, es decir, adquirir conocimientos, habilidades y valores (Ausubel, 1968). Estos procesos no son simples ni lineales; se desarrollan en un entorno vivo y lleno de interacciones.

Desde la mirada constructivista, aprender es mucho más que recibir datos, es un proceso activo donde cada estudiante va construyendo su propio conocimiento, apoyándose en lo que ya sabe y en nuevas experiencias. Piaget (1970), explica que “el aprendizaje ocurre cuando el individuo asimila y acomoda nueva información en sus estructuras cognitivas previas” (p. 45), por ello, el papel del docente es crear espacios donde los estudiantes puedan explorar, reflexionar y dialogar.

Así mismo, Vygotsky (1978), rememora que aprender es también un acto social, él habla de la “zona de desarrollo próximo”, que es ese espacio donde una persona puede avanzar con la ayuda de alguien más experimentado, según él, “el aprendizaje es un proceso social que se desarrolla a través de la interacción con otros más capaces” (p. 86), esto significa que la enseñanza debe ajustarse a las necesidades de cada estudiante para que pueda crecer y superar sus límites.

Además, el aprendizaje significativo, en idea de Ausubel (1968), manifiesta que lo que realmente queda en la mente es aquello que se conecta con lo que ya se conoce, Ausubel también afirma que “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe” (p. viii). Por eso, es fundamental que los docentes conozcan y valoren el bagaje previo de sus estudiantes. Por otro lado, las teorías conductistas han aportado que el aprendizaje también puede verse como un cambio en la conducta, resultado de estímulos y respuestas. Skinner (1954), señala que “el refuerzo positivo aumenta la probabilidad de que una conducta se repita” (p. 23), lo que ha llevado a usar recompensas para motivar ciertos comportamientos.

Hoy en día, la educación combina muchas ideas para entender mejor cómo se aprende, Bandura (1977), destaca que “gran parte del aprendizaje ocurre mediante la observación de modelos y la imitación de conductas” (p. 22), lo que pone en valor el ejemplo que dan tanto los profesores como los compañeros.

La motivación es clave para que el aprendizaje sea efectivo y duradero, Deci y Ryan (1985), explican que “la motivación intrínseca se fortalece cuando se satisfacen las necesidades psicológicas básicas de competencia, autonomía y relación” (p. 12), por eso, los ambientes educativos deben fomentar que los estudiantes se sientan capaces, libres y conectados con otros.

La evaluación no solo mide, sino que también guía el aprendizaje, Black y Wiliam (1998), sostienen que “la evaluación formativa es crucial para mejorar el aprendizaje, pues ofrece información continua para ajustar la

enseñanza” (p. 7). Así, la retroalimentación se convierte en una herramienta para crecer, no solo en una nota final.

En las universidades, estos procesos enfrentan desafíos particulares, ya que hay mucha diversidad, se espera que los estudiantes sean autónomos y deben desarrollar competencias complejas, Biggs (2003), expresa que “el aprendizaje universitario debe estar orientado a la adquisición de competencias que permitan la aplicación práctica del conocimiento” (p. 15), lo que implica un enfoque muy práctico y adaptado a la realidad.

El aprendizaje autónomo es fundamental en la educación superior, porque los estudiantes deben aprender a gestionar su propio proceso, Candy (1991), define este tipo de aprendizaje como “la capacidad del estudiante para tomar decisiones sobre su aprendizaje, incluyendo objetivos, recursos y evaluación” (p. 9). Por eso, promover la auto-regulación es una tarea clave para los docentes.

Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas o proyectos, invitan a los estudiantes a involucrarse de manera práctica y real. Prince (2004) señala que “estas metodologías incrementan la motivación y mejoran la retención del conocimiento” (p. 245). Esto transforma la función del profesor, que ahora acompaña y guía en lugar de solo transmitir.

En las aulas universitarias, la diversidad cultural y personal es una realidad que debe ser respetada, Gay (2002) destaca que “la educación multicultural requiere reconocer y valorar las diferencias para facilitar un aprendizaje significativo” (p. 106), por eso, la enseñanza debe ser flexible y abierta a distintas formas de aprender.

El aprendizaje experiencial, que se basa en reflexionar sobre la propia práctica, también es fundamental. Kolb (1984) describe un ciclo que incluye experimentar, reflexionar, conceptualizar y aplicar. Según Kolb, “el aprendizaje es un proceso mediante el cual el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia” (p. 41).

No podemos olvidar que las emociones influyen mucho en cómo aprendemos. Mayer (2003) afirma que “las emociones positivas facilitan la atención y la memoria, mientras que las negativas pueden obstaculizar el aprendizaje” (p. 15). Por eso, crear un ambiente seguro y motivador es vital.

La comunicación clara y sincera entre profesor y estudiante es otro pilar para que el aprendizaje funcione. Hattie y Timperley (2007) sostienen que “la retroalimentación clara y específica es uno de los factores más poderosos para mejorar el aprendizaje” (p. 81). Esto requiere confianza y habilidades para dar y recibir comentarios.

Finalmente, reflexionar sobre la propia enseñanza y aprendizaje es una práctica que ayuda a mejorar continuamente, Schön (1983), señala que “el profesional reflexiona sobre su práctica para aprender y adaptarse a nuevas situaciones” (p. 61). Tanto docentes como estudiantes deben cultivar esta capacidad para crecer juntos. Es así como los procesos de enseñanza y aprendizaje son complejos y abarcan aspectos cognitivos, sociales, emocionales y tecnológicos. Entenderlos a fondo es fundamental para crear estrategias educativas que realmente respondan a las necesidades de los estudiantes universitarios hoy.

Mediación de la gamificación en los procesos educativos

La gamificación se define como la aplicación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora que busca transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la mediación pedagógica a través de métodos más interactivos y atractivos para los estudiantes.

La mediación educativa, entendida como el proceso mediante el cual el docente facilita el aprendizaje, se ve enriquecida con la gamificación, que promueve la participación activa y el aprendizaje significativo. Según Kapp (2012), “la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también estructura el aprendizaje de

manera que los contenidos se internalizan mejor” (p. 45), esto implica que el docente asume un rol de facilitador que guía y orienta a los estudiantes en un entorno gamificado.

El uso de la gamificación en educación permite el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, favoreciendo la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, como señalan Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), donde “la gamificación incrementa la participación y el compromiso, lo que conduce a mejores resultados educativos” (p. 305), esta mediación activa contribuye a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y centrado en el estudiante.

Además, la gamificación se basa en teorías pedagógicas constructivistas, donde el aprendizaje es un proceso activo y contextualizado, Piaget (1976), sostiene que “el conocimiento se construye a partir de la interacción del estudiante con su entorno” (p. 22), lo que se alinea con la idea de que la gamificación facilita escenarios en los que los estudiantes experimentan, exploran y aprenden mediante la práctica.

El diseño de experiencias gamificadas debe considerar elementos como puntos, niveles, retos y recompensas, que funcionan como mediadores entre el contenido educativo y el estudiante, Werbach y Hunter (2012), afirman que “los elementos de juego deben estar alineados con los objetivos educativos para que la gamificación sea efectiva y no solo un entretenimiento superficial” (p. 70). De esta forma, la mediación del docente es crucial para integrar estos elementos de manera coherente.

La gamificación también contribuye a la personalización del aprendizaje, ya que permite adaptar las actividades según las necesidades, intereses y ritmos de los estudiantes, Gee (2007), indica que “los juegos educativos proveen entornos donde los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y estilo, facilitando una mediación más individualizada” (p. 89). Esto potencia la autonomía y la autoeficacia del estudiante. Un aspecto importante en la mediación gamificada es la retroalimentación constante, que motiva y orienta a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, Nicol y Macfarlane-Dick (2006), manifiestan que “la retroalimentación efectiva es fundamental para el aprendizaje autorregulado y debe ser clara, específica y oportuna” (p. 204), por tanto, la gamificación facilita esta retroalimentación mediante recompensas inmediatas y progresos visibles.

La integración de tecnologías digitales en la gamificación amplía las posibilidades de mediación, permitiendo experiencias inmersivas y colaborativas, Gee (2013), afirma que “las tecnologías digitales permiten crear mundos de juego que simulan contextos reales y complejos, enriqueciendo la mediación educativa” (p. 112). Esto favorece la motivación y la participación activa de los estudiantes.

Sin embargo, es fundamental que la mediación del docente no se limite a la implementación técnica de la gamificación, sino que incluya una reflexión crítica sobre su impacto pedagógico, Domínguez et al. (2013), advierte que “la gamificación debe ser una herramienta pedagógica consciente, que promueva aprendizajes profundos y no solo la diversión superficial” (p. 154), es así como la mediación docente es clave para equilibrar motivación y aprendizaje. Por ello la mediación de la gamificación en los procesos educativos representa un cambio paradigmático que exige formación y preparación docente para diseñar, implementar y evaluar estrategias gamificadas, Sheldon (2012), expresa que “los educadores deben entender tanto la teoría del juego como los principios pedagógicos para mediar eficazmente en ambientes gamificados” (p. 98), es así que la gamificación se consolida como un recurso valioso para innovar y mejorar la calidad educativa.

2. Materiales y métodos

El camino metodológico a seguir en la investigación titulada: “Procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la gamificación: una metodología pedagógica adaptable y flexible en el contexto universitario”, fue guiada por el paradigma cuantitativo, Hernández y otros (2003), la definen como, “la investigación cuantitativa debe ser lo más “objetiva” posible, los fenómenos que se observan y/o miden no deben ser afectados de ninguna forma por el investigador, es decir busca minimizar las preferencias personales” (p.6).

Esta perspectiva, busca medir y cuantificar de forma objetiva el impacto de la gamificación en los procesos educativos, evaluando variables como la motivación, el rendimiento académico y la participación estudiantil a través de datos numéricos y análisis estadísticos, donde el propósito es minimizar la influencia subjetiva del investigador para asegurar resultados fiables y replicables, además, pretende identificar relaciones causales o correlacionales entre la implementación de esta metodología y los resultados de aprendizaje, con el fin de generar conclusiones que puedan aplicarse a contextos universitarios similares, apoyando así la innovación pedagógica con evidencia sólida y fundamentada.

El paradigma cuantitativo, permitió considerar un camino metodológico donde los investigadores se sustentaron en un trabajo de campo de nivel descriptivo, Taylor y Bogdan (1992), afirmaron que la investigación de campo es “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de los informantes clave, habladas o escritas, y la conducta observable” (p. 20), y por otro lado Hernández, Fernández y Baptista (2006), manifiestan que el nivel descriptivo se sustenta en como “el observador se limita a prestar atención y a describir los fenómenos tal y como se presentan” (p. 72).

Los investigadores adoptaron un enfoque cuantitativo para acercarse a la realidad, con el objetivo de describir y documentar las características y comportamientos de los fenómenos relacionados con los retos que enfrenta la transformación de la educación universitaria. Este acercamiento de los observadores en el contexto, permitió describir, interpretar y vivir la realidad del impacto y las transformaciones que ha sufrido la educación universitaria en el contexto actual. En relación con estos conceptos, la información se recolectó directamente del contexto en estudio; de esta manera, los investigadores estuvieron en contacto con población en estudio, como lo son los docentes y estudiantes de la Universidad de los Andes del núcleo Táchira, (ULA) Universidad Nacional Experimental del Táchira (UNET) y la Universidad Politécnica Santiago Mariño (UPSM), donde se tomó, de la población una parte representada por la muestra; estos fueron seleccionados según lo señalado por Arias (2012), al “subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83). Es decir, representa una parte de la población objeto de estudio.

Para la investigación en particular se tomaron como población y muestra los siguientes sujetos:

Tabla 1.

Población y muestra

Institución	Población		Muestra	
ULA	P1.Docentes:	200	m1.Docentes:	132
	P2.Estudiantes :	700	m2.Estudiantes :	249
UNET	P1.Docentes:	210	m1.Docentes:	137
	P2.Estudiantes :	3200	m2.Estudiantes :	2112
UPSM	P1.Docentes:	80	m1.Docentes: 80	80
	P2.Estudiantes :	200	m2.Estudiantes :132	132
Total	P1.Docentes:	490	m1.Docentes:	349
	P2.Estudiantes :	3470	m2.Estudiantes :	1435

Una vez establecidos en el escenario de estudio, los investigadores comenzaron el proceso de recopilación de datos, por ello Sandoval (2002), señala que se deben considerar cuatro (4) aspectos en la definición de los medios de recolección de datos, técnicas e instrumentos; tales aspectos son: “... el método desde el cual se plantea la investigación, el tipo de información que se pretende captar, las características de la fuente o fuentes de información y, finalmente, el tiempo del que se dispone para todo el proceso” (p. 124). Por ello se aplicó como instrumento de recolección de datos un cuestionario tipo encuesta enmarcada en escala likert de cinco (5) opciones (Siempre (S), Casi Siempre (CS), Algunas Veces (AV), Casi Nunca (CN), Nunca (N)), donde se recolectó la información para el análisis estadístico.

3. Resultados

Una vez aplicada la herramienta de recolección de datos y recopilada toda la información necesaria, se procedió a realizar la correspondiente representación gráfica de los resultados obtenidos. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis detallado de dichos resultados con el fin de interpretar la información y proponer las líneas de acción para la integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y flexible en la educación universitaria.

Análisis de resultados del instrumento aplicado a los docentes

Tabla 2.

Recursos y Preparación

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
Recursos tecnológicos	100	28.7	80	22.9	50	14.3	70	20.1	49	14.0
Preparación	90	25.8	70	20.1	60	17.2	80	22.9	49	14.0
Infraestructura	110	31.5	60	17.2	40	11.5	80	22.9	49	14.0

Fuente: Silva y Vega (2026)

La percepción de los docentes sobre los recursos tecnológicos y su preparación para implementar la gamificación en sus clases es un tema de gran relevancia en la educación actual. Los resultados muestran que un 28.7% de los docentes siente que la falta de recursos tecnológicos limita significativamente su capacidad para aplicar la gamificación en el aula. Este dato no es solo una cifra; refleja la realidad diaria de muchos educadores que desean innovar y hacer sus clases más atractivas, pero se encuentran con barreras que les impiden hacerlo. La importancia de contar con una infraestructura adecuada es fundamental para facilitar la adopción de metodologías innovadoras. Según Deterding et al. (2011), la gamificación tiene un gran potencial para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, pero esta efectividad se ve comprometida si no se dispone de los recursos necesarios. Sin el soporte tecnológico adecuado, los docentes enfrentan obstáculos considerables que dificultan la implementación de estrategias gamificadas, lo que, a su vez, puede impactar negativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Además, un 25.8% de los docentes se siente insuficientemente preparado para aplicar técnicas de gamificación. Este sentimiento de falta de preparación indica que la formación inicial y continua es crucial para el éxito de estas iniciativas. La capacitación adecuada es esencial para que los docentes se sientan cómodos y seguros al integrar nuevas metodologías en su práctica pedagógica (Kapp, 2012). Sin la formación necesaria, es comprensible que los docentes se sientan abrumados o inseguros al intentar implementar la gamificación. Esta inseguridad puede llevar a una resistencia al cambio y a una falta de innovación en sus enfoques educativos, lo que limita las oportunidades de aprendizaje para sus estudiantes.

En cuanto a la infraestructura, un 31.5% de los docentes indica que esta siempre dificulta la aplicación de la gamificación. Este dato pone de manifiesto la necesidad urgente de invertir en tecnología educativa y en la formación de los docentes. En resumen, para que la gamificación sea efectiva, es fundamental que se aborden tanto la falta de recursos como la necesidad de formación continua, creando un entorno más propicio para la innovación educativa.

Tabla 3.

Capacitación y Uso de Herramientas

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
-----------	-------------	-----	-------------------	------	--------------------	------	-----------------	------	-----------	-----

Capacitación	80	22.9	90	25.8	60	17.2	70	20.1	49	14.0
Herramientas	120	34.4	80	22.9	50	14.3	60	17.2	39	11.2
Familiaridad	100	28.7	90	25.8	40	11.5	70	20.1	49	14.0

Fuente: Silva y Vega (2026)

La capacitación recibida por los docentes y el uso de herramientas tecnológicas son aspectos fundamentales para implementar la gamificación de manera efectiva en el aula. En este contexto, un 22.9% de los encuestados afirma que siempre ha recibido una capacitación adecuada para integrar la gamificación en sus estrategias pedagógicas. Sin embargo, un 25.8% indica que casi siempre se siente capacitado, lo que sugiere que, aunque algunos docentes reconocen el valor de la formación recibida, todavía hay un camino considerable por recorrer para garantizar que todos se sientan completamente preparados y competentes en el uso de estas herramientas (Gee, 2003). Esta situación es preocupante, ya que implica que, si bien un grupo de docentes ha tenido acceso a oportunidades de formación, otros pueden estar quedando rezagados. Esto podría dar lugar a disparidades en la calidad de la enseñanza, donde algunos estudiantes se benefician de métodos innovadores mientras que otros se quedan atrás.

El uso de herramientas tecnológicas es un aspecto crítico en la implementación de la gamificación. En este sentido, un 34.4% de los docentes afirma que siempre utiliza herramientas que facilitan la gamificación, lo que es un indicador positivo de la adopción de tecnologías en la enseñanza. Sin embargo, el 22.9% que casi siempre utiliza estas herramientas muestra que no todos los docentes están plenamente integrados en el uso de la tecnología. Esta falta de integración puede limitar la efectividad de la gamificación en el aula (Hamari et al., 2014). La falta de familiaridad con las herramientas tecnológicas puede llevar a una implementación deficiente de la gamificación, afectando así la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Es fundamental que los docentes se sientan cómodos y seguros al utilizar estas herramientas para aprovechar al máximo su potencial.

Finalmente, un 28.7% de los docentes se siente familiarizado con las metodologías gamificadas, lo que refuerza la necesidad de programas de formación continua que mantengan a los educadores actualizados sobre las últimas tendencias educativas. La educación es un campo en constante evolución, y es crucial que los docentes se mantengan al día con las innovaciones para ofrecer la mejor experiencia educativa posible. La capacitación no debe ser un evento aislado, sino un proceso continuo que permita a los docentes adaptarse a las nuevas realidades del aula y a las necesidades cambiantes de sus estudiantes. Solo así podrán implementar la gamificación de manera efectiva, creando un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo que fomente la participación y el compromiso de todos los alumnos.

Tabla 4.

Apoyo Institucional y Participación

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
Apoyo institucional	90	25.8	70	20.1	60	17.2	80	22.9	49	14.0
Formación continua	100	28.7	80	22.9	50	14.3	60	17.2	49	14.0
Convicción sobre gamificación	120	34.4	90	25.8	40	11.5	60	17.2	39	11.2
Apoyo institucional	90	25.8	70	20.1	60	17.2	80	22.9	49	14.0

Fuente: Silva y Vega (2026)

El apoyo institucional que reciben los docentes y su participación en procesos de formación continua son dos factores esenciales para la implementación exitosa de la gamificación en el aula. Un 25.8% de los docentes afirma que siempre recibe apoyo técnico y pedagógico para aplicar la gamificación. Este dato es alentador, ya que el respaldo institucional es fundamental para que los educadores puedan experimentar con nuevas metodologías y enfoques pedagógicos (Baker et al., 2010). Sin embargo, un 20.1% que indica que casi siempre recibe apoyo sugiere que puede haber inconsistencias en la disponibilidad de recursos y asistencia. Esta falta de apoyo constante puede crear un entorno de incertidumbre para los docentes, lo que podría llevar a una disminución en su motivación para adoptar nuevas metodologías. Cuando los educadores sienten que no tienen el respaldo necesario, es comprensible que se sientan reacios a experimentar con la gamificación, una estrategia que, aunque prometedora, requiere de confianza y recursos para ser implementada de manera efectiva.

La participación activa en procesos de formación continua es otro aspecto clave en este contexto. Un 28.7% de los docentes afirma participar siempre en estas iniciativas formativas. Este dato resalta la importancia de la formación continua en la educación superior, ya que permite a los docentes adaptarse a nuevas metodologías y tecnologías que están en constante evolución (González et al., 2016). La formación continua no solo les brinda la oportunidad de actualizar sus conocimientos, sino que también les proporciona las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos que surgen con la implementación de nuevas estrategias educativas. Sin esta formación, los docentes pueden sentirse abrumados por los cambios y menos capaces de ofrecer experiencias de aprendizaje enriquecedoras a sus estudiantes.

Finalmente, un 34.4% de los docentes está convencido de que la gamificación debería integrarse como una metodología habitual en la universidad. Este reconocimiento del valor de la gamificación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje es un indicativo positivo. Este convencimiento puede ser un motor para impulsar cambios en las políticas educativas y en la formación docente, promoviendo un entorno más favorable para la innovación en la educación. En resumen, el apoyo institucional y la formación continua son esenciales para asegurar que los docentes estén bien equipados para utilizar la gamificación de manera efectiva. Al fortalecer estos aspectos, se pueden crear aulas más dinámicas y participativas, beneficiando no solo a los docentes, sino también a los estudiantes, quienes son los verdaderos protagonistas de este proceso educativo.

Análisis de resultados del instrumento aplicado a los estudiantes

Tabla 5.

Percepción sobre Actividades Gamificadas

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
Actividades Gamificadas	600	16.5	800	22.0	1000	27.5	720	19.8	516	14.2
Dificultades en Comprensión	400	11.0	720	19.8	1200	33.0	800	22.0	516	14.2
Recursos Tecnológicos	800	22.0	1000	27.5	920	25.3	600	16.5	316	8.7
Integración de Contenidos	520	14.3	880	24.2	1160	31.9	720	19.8	356	9.8
Adaptación a Necesidades	560	15.4	840	23.1	1040	28.6	760	20.9	436	12.0

Fuente: Silva y Vega (2026)

La percepción de los estudiantes sobre la utilización de actividades gamificadas en sus clases revela una realidad mixta. Un 16.5% de los encuestados siente que estas actividades se implementan de manera constante, lo que sugiere que algunos docentes están adoptando enfoques innovadores para hacer el aprendizaje más atractivo. Sin embargo, un 22.0% opina que esto ocurre casi siempre, lo que indica que, aunque hay esfuerzos, aún no se ha alcanzado una integración completa de la gamificación en el aula. Más preocupante es el hecho de que un 27.5% de los estudiantes señala que las actividades gamificadas se utilizan solo algunas veces. Esta percepción de insuficiencia en la implementación sugiere que muchos estudiantes podrían estar perdiendo la oportunidad de beneficiarse de las ventajas que la gamificación puede ofrecer, como un aprendizaje más dinámico y motivador.

Además, un 33.0% de los estudiantes reporta dificultades para entender las actividades gamificadas, lo que pone de manifiesto la necesidad urgente de mejorar la capacitación docente. Sin una formación adecuada, los educadores pueden tener dificultades para diseñar actividades que sean accesibles y efectivas para todos los estudiantes (Gee, 2003). La falta de recursos tecnológicos también emerge como un obstáculo significativo, ya que un 22.0% de los encuestados menciona que esto afecta su participación en las actividades gamificadas. Esto resalta la importancia de contar con la infraestructura adecuada para que la gamificación se implemente de manera efectiva y se convierta en una herramienta útil en el proceso de aprendizaje (Hamari et al., 2014).

Por último, un 31.9% de los estudiantes siente que las actividades gamificadas no están bien alineadas con los objetivos de aprendizaje, lo que puede restarles efectividad. La integración de contenidos académicos con estas metodologías es crucial para asegurar que los estudiantes no solo se diviertan, sino que también logren los aprendizajes deseados (Kapp, 2012). En resumen, aunque la gamificación es reconocida como una herramienta valiosa, es evidente que persisten obstáculos significativos que deben abordarse. Solo a través de una capacitación adecuada de los docentes, la disponibilidad de recursos tecnológicos y una mejor alineación de las actividades con los objetivos de aprendizaje se podrán maximizar el potencial de la gamificación en la educación superior.

Tabla 6.

Capacitación y Recursos

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
Capacitación Docente	720	17.6	920	25.3	1080	29.7	600	16.5	396	10.9
Plataformas Tecnológicas	560	15.4	840	23.1	1000	27.5	8000	22.0	436	12.0
Apoyo en Herramientas	600	16.5	880	24.2	1080	29.7	720	19.8	356	9.8
Inclusión de Actividades	520	14.3	920	25.3	1120	30.8	680	18.7	384	10.5
Fomento de Innovación	680	18.7	960	26.4	1000	27.5	600	16.5	396	10.9

Fuente: Silva y Vega (2026)

La implementación de la gamificación en el aula: la capacitación de los docentes y la disponibilidad de recursos tecnológicos. Un 17.6% de los estudiantes siente que sus docentes están siempre capacitados para aplicar metodologías gamificadas, lo que indica que hay un grupo de educadores que está comprometido con la innovación en la enseñanza. Sin embargo, un 25.3% opina que esto ocurre casi siempre, lo que sugiere que, aunque hay esfuerzos, la capacitación no es uniforme. Más alarmante es el 29.7% que señala que los docentes solo están capacitados algunas veces. Esta realidad apunta a una brecha significativa en la formación continua y en el desarrollo profesional de los educadores, lo que puede tener un impacto directo

en la calidad de las actividades gamificadas y, por ende, en el aprendizaje de los estudiantes (González et al., 2016).

En cuanto a la infraestructura tecnológica, un 15.4% de los encuestados considera que la universidad cuenta con plataformas adecuadas para la gamificación, mientras que un 23.1% opina que esto sucede casi siempre. Sin embargo, un 27.5% señala que estas plataformas están disponibles solo algunas veces, lo que puede limitar el acceso y la efectividad de las actividades gamificadas (Baker et al., 2010). Esta situación resalta la importancia de contar con recursos tecnológicos que no solo estén disponibles, sino que también sean accesibles y funcionales para todos los estudiantes y docentes.

La percepción de apoyo en el uso de herramientas tecnológicas es otro aspecto crucial. Un 16.5% de los estudiantes siente que recibe apoyo suficiente, mientras que un 24.2% considera que esto ocurre casi siempre. Aunque existe un reconocimiento del apoyo institucional, queda claro que aún hay mucho por mejorar en términos de asistencia y recursos disponibles para que los docentes puedan implementar la gamificación de manera efectiva (Kapp, 2012).

En resumen, la capacitación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos son factores críticos que deben fortalecerse. No se trata solo de introducir la gamificación como una tendencia, sino de asegurar que tanto los educadores como los estudiantes cuenten con las herramientas y el conocimiento necesarios para aprovechar al máximo esta metodología. Solo así se podrá garantizar el éxito de la gamificación en el aula y, en última instancia, mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

Tabla 7.

Apoyo Institucional y Participación

Indicador	Siempre (S)	% S	Casi Siempre (CS)	% CS	Algunas Veces (AV)	% AV	Casi Nunca (CN)	% CN	Nunca (N)	% N
Participación Activa	160	17.6	880	24.2	1080	29.7	600	16.5	436	12.0
Variedad de Actividades	600	16.5	840	23.1	1040	28.6	720	19.8	436	12.0
Incentivo a la Innovación	560	15.4	920	25.3	1120	30.8	680	18.7	356	9.8
Evaluación del Desempeño	520	14.3	880	24.2	1160	31.9	720	19.8	356	9.8
Contribución al Aprendizaje	680	18.7	960	26.4	1000	27.5	600	16.5	396	10.9
Aumento de Motivación	720	19.8	960	26.4	920	25.3	600	16.5	436	12.0
Desarrollo de Habilidades	640	17.6	880	24.2	1080	29.7	600	16.5	436	12.0
Proporciona Comprensión	680	18.7	960	26.4	1000	27.5	600	16.5	396	10.9
Mejora Interacción	720	19.8	920	25.3	1000	27.5	600	16.5	396	10.9
Frecuencia de Uso	800	22.0	1000	27.5	920	25.3	600	16.5	316	8.7

Fuente: Silva y Vega (2026)

El impacto de la gamificación en el aprendizaje y la participación de los estudiantes es un tema que genera tanto entusiasmo como áreas de mejora. Según los datos, un 17.6% de los encuestados afirma que sus docentes promueven la participación activa a través de actividades gamificadas, mientras que un 24.2% opina que esto ocurre casi siempre. Sin embargo, un 29.7% señala que esta promoción de la participación activa sucede solo algunas veces. Esto sugiere que, aunque hay esfuerzos por parte de algunos educadores, la

práctica de fomentar la participación activa mediante la gamificación aún no es consistente en todas las aulas (Deterding et al., 2011).

En relación con la variedad de actividades, un 16.5% de los estudiantes considera que estas son siempre variadas y se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, mientras que un 23.1% opina que esto ocurre casi siempre. Esto indica que, si bien hay un esfuerzo por diversificar las actividades, todavía queda un largo camino por recorrer para asegurar que se adapten a las necesidades individuales de cada estudiante (Kapp, 2012). La diversidad en las actividades es crucial, ya que cada estudiante tiene su propio estilo de aprendizaje, y la gamificación puede ser una herramienta poderosa para atender esta diversidad.

Además, un 18.7% de los encuestados siente que la universidad incentiva la innovación pedagógica a través de la gamificación, lo cual es un signo alentador de que las instituciones están comenzando a abrirse a métodos de enseñanza más creativos. Sin embargo, un 14.3% considera que la evaluación de su desempeño en actividades gamificadas no es una práctica común. Esta falta de evaluación puede limitar el potencial de la gamificación para mejorar el aprendizaje, ya que sin un feedback adecuado, los estudiantes pueden no entender cómo están progresando (Hamari et al., 2014).

Por otro lado, un 19.8% de los estudiantes afirma que la gamificación contribuye a un aprendizaje más dinámico y significativo, mientras que un 26.4% siente que aumenta su motivación para aprender. Estos datos reflejan el verdadero potencial de la gamificación para transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y relevante. Sin embargo, un 22.0% de los encuestados expresa que les gustaría que se utilizara con mayor frecuencia en su formación universitaria. Esto sugiere que, aunque muchos estudiantes reconocen los beneficios de la gamificación, aún hay una demanda significativa para que se implemente más ampliamente en sus cursos.

En resumen, la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, pero su efectividad depende de varios factores. La capacitación docente, la variedad de actividades y el apoyo institucional son esenciales para garantizar que esta metodología se utilice de manera efectiva y se convierta en una herramienta que realmente enriquezca la experiencia educativa de los estudiantes.

Correlación de respuestas de las dos muestras (m1 y m2)

El análisis de los resultados del instrumento aplicado a docentes y estudiantes revela una interrelación significativa en sus percepciones sobre la gamificación en el aula, destacando tanto las oportunidades como las limitaciones que enfrentan en su implementación. Los datos muestran que un 28.7% de los docentes siente que la falta de recursos tecnológicos limita su capacidad para aplicar la gamificación. Este sentimiento se correlaciona con el 29.7% de los estudiantes que señala que los docentes están capacitados solo algunas veces. Esta coincidencia sugiere que tanto docentes como estudiantes son conscientes de las barreras que presenta la infraestructura tecnológica para implementar metodologías innovadoras. La formación continua de los docentes es crucial; un 25.8% de ellos se siente insuficientemente preparado, lo que se refleja en el 33.0% de los estudiantes que reporta dificultades para entender las actividades gamificadas. Esto resalta la necesidad de un enfoque integral en la capacitación docente que no solo se centre en la teoría, sino que también incluya la práctica y el uso de tecnologías específicas.

En cuanto a la infraestructura, un 31.5% de los docentes indica que esta siempre dificulta la aplicación de la gamificación. Esto se alinea con el 22.0% de los estudiantes que menciona que la falta de recursos tecnológicos afecta su participación. Este paralelismo enfatiza la importancia de contar con plataformas tecnológicas adecuadas y accesibles, para que tanto docentes como estudiantes puedan beneficiarse plenamente de las actividades gamificadas. La literatura señala que la falta de recursos puede comprometer la efectividad de la gamificación (Hamari et al., 2014), lo que se refleja en la experiencia de los estudiantes en el aula.

El apoyo institucional es otro aspecto clave que impacta tanto a docentes como a estudiantes. Un 25.8% de los docentes afirma recibir apoyo técnico y pedagógico, mientras que solo un 16.5% de los estudiantes siente que recibe suficiente apoyo en el uso de herramientas tecnológicas. Este contraste sugiere que, aunque

algunos docentes se sienten respaldados, la percepción de los estudiantes sobre el apoyo recibido puede ser menos optimista. La inconsistencia en el apoyo puede generar incertidumbre entre los docentes, lo que a su vez podría afectar su disposición a implementar la gamificación, como se observa en el 20.1% de los docentes que casi siempre recibe apoyo.

Los resultados también muestran que un 34.4% de los docentes está convencido de que la gamificación debería integrarse como una metodología habitual en la universidad. Esta percepción se refleja en el 19.8% de los estudiantes que afirma que la gamificación contribuye a un aprendizaje más dinámico y significativo. Sin embargo, un 22.0% de los estudiantes expresa que les gustaría que se utilizara con mayor frecuencia en su formación universitaria. Esto indica que, a pesar de la intención de los docentes, la implementación de la gamificación aún no es suficiente para satisfacer las expectativas de los estudiantes.

Se concluye que existe una correlación clara entre las respuestas de docentes y estudiantes en relación con la gamificación. Ambos grupos reconocen la importancia de la capacitación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos para implementar efectivamente estas metodologías. Sin embargo, también se identifican áreas críticas que requieren atención, como la necesidad de un apoyo institucional más consistente y un enfoque en la formación continua. Para maximizar el potencial de la gamificación en la educación, es fundamental abordar estas necesidades y crear un entorno propicio que fomente la innovación y el aprendizaje activo. Solo así se podrá garantizar que tanto docentes como estudiantes se beneficien de las ventajas que la gamificación puede ofrecer en el aula.

4. Discusión

Líneas de acción para la integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y flexible en la educación universitaria

La gamificación ha surgido como una metodología pedagógica fascinante que busca no solo aumentar la motivación de los estudiantes, sino también hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. En el entorno universitario, esta metodología tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje, convirtiéndola en algo más dinámico y centrado en las necesidades del estudiante. Según Deterding et al. (2011), la gamificación se define como “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”. Esto significa que, al incorporar aspectos de juego en la enseñanza, los educadores pueden fomentar una participación activa y entusiasta de sus alumnos.

En un mundo donde las habilidades prácticas son cada vez más valoradas, las instituciones educativas están buscando maneras innovadoras de preparar a los estudiantes para un mercado laboral competitivo. La gamificación, al incluir elementos como puntos, niveles y recompensas, puede facilitar un aprendizaje que no solo sea profundo, sino también memorable. Este enfoque promueve un ambiente colaborativo, donde los estudiantes se sienten cómodos al compartir ideas y trabajar juntos. Así, no solo se mejora la retención del conocimiento, sino que también se desarrollan habilidades blandas esenciales, como la comunicación y el trabajo en equipo, que son cruciales en la vida profesional.

La gamificación se basa en principios psicológicos que estimulan la motivación intrínseca. Según Deci y Ryan (2000), esta motivación intrínseca es el deseo de participar en una actividad por el placer de hacerlo. Al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, los estudiantes pueden cultivar un amor por aprender que va más allá del aula y se extiende a sus vidas personales y profesionales.

Figura 1. 6 Líneas de integración efectiva de la gamificación en la educación universitaria



Fuente: Gemini. (2026). Integración efectiva de la gamificación como metodología pedagógica adaptable y flexible en la educación universitaria. Gemini (Google).

1. Diseño de actividades gamificadas

Al diseñar actividades gamificadas, es fundamental centrarse en los objetivos de aprendizaje, Landers (2014), señala que “la gamificación puede ser efectiva cuando se alinea con los objetivos pedagógicos y se integra en el currículo de manera coherente” (p.56). Esto implica crear juegos y dinámicas que no solo sean entretenidos, sino que también fomenten el desarrollo de habilidades críticas y competencias específicas. Es esencial planificar cuidadosamente estas actividades para asegurar que los estudiantes no solo estén motivados, sino que también alcancen los resultados de aprendizaje deseados.

Ejemplo: Un estudio de Hamari et al. (2016) encontró que la gamificación en cursos de educación universitaria resultó en un aumento significativo de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. En un curso de marketing, la implementación de elementos de gamificación condujo a una mejora del 20% en las calificaciones finales en comparación con cohortes anteriores. Esto demuestra que la gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también tiene un impacto tangible en el rendimiento académico.

Además, incorporar narrativas y contextos relevantes en el diseño de actividades puede aumentar el interés de los estudiantes. Imagina un curso de historia donde los alumnos asumen roles de personajes históricos y toman decisiones que afectan la narrativa del curso. Esta técnica no solo hace que el aprendizaje sea más emocionante, sino que también permite a los estudiantes explorar diferentes perspectivas y desarrollar habilidades críticas de análisis y reflexión. Al involucrar a los estudiantes en la narrativa, se fomenta una conexión emocional con el contenido, lo que puede mejorar la retención de información a largo plazo.

La narrativa también puede ayudar a construir un sentido de propósito en el aprendizaje, es decir cuando los estudiantes comprenden cómo su trabajo se relaciona con un objetivo más amplio, es más probable que se sientan motivados para participar activamente. Por ejemplo, un proyecto de gamificación en un curso de ciencias podría involucrar un escenario en el que los estudiantes deben resolver un problema real, como el cambio climático, lo que les permite aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa.

2. Flexibilidad y adaptabilidad

La gamificación debe ser flexible y adaptable para responder a las diversas necesidades de los estudiantes, Kapp (2012), afirma que “la flexibilidad en el diseño de juegos permite a los educadores personalizar la experiencia de aprendizaje según el contexto del aula y las características del grupo” (p.85). Esto significa que los educadores pueden modificar las reglas del juego, incorporar diferentes niveles de dificultad o adaptar los recursos utilizados. La capacidad de ajustar la gamificación según el progreso y las preferencias de los estudiantes es clave para mantener su interés y compromiso.

Ejemplo: Un estudio realizado por Surendeleg y colegas (2018), mostró que los estudiantes que participaron en un entorno de aprendizaje gamificado adaptado mostraron una mayor satisfacción y un mejor rendimiento en comparación con aquellos en entornos tradicionales. Este estudio destacó la importancia de permitir que los estudiantes elijan sus propias rutas de aprendizaje dentro del marco gamificado, brindándoles un sentido de autonomía y control sobre su educación. La posibilidad de elegir qué desafíos enfrentar y cómo abordarlos puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes.

Además, la implementación de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV), puede enriquecer aún más la experiencia gamificada. Estas tecnologías permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de maneras novedosas y atractivas, aumentando su motivación y facilitando un aprendizaje más profundo. Por ejemplo, en un curso de biología, los estudiantes podrían usar RA para explorar estructuras celulares en 3D, lo que les permite visualizar conceptos complejos de manera más efectiva. La inmersión que ofrecen estas tecnologías puede llevar la experiencia de aprendizaje a un nuevo nivel, haciendo que el contenido sea más accesible y comprensible.

La flexibilidad también puede manifestarse en cómo los estudiantes interactúan con el contenido. Un sistema de gamificación podría ofrecer diferentes modos de participación, como la colaboración en grupo o el trabajo

individual, permitiendo a los estudiantes elegir el formato que mejor se adapte a sus estilos de aprendizaje y preferencias personales. Esta personalización puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para cada estudiante.

3. Evaluación y retroalimentación continua

Implementar mecanismos de evaluación continua es crucial para el éxito de la gamificación, Nicholson (2015), “la retroalimentación oportuna y constructiva es fundamental para mantener el interés y la motivación de los estudiantes” (p.35). Las plataformas de gamificación pueden incluir sistemas de puntuación, logros y recompensas que fomenten la autoevaluación y el aprendizaje reflexivo. Estos sistemas no solo ayudan a los estudiantes a monitorear su progreso, sino que también les proporcionan un sentido de logro y competencia.

Ejemplo: Un estudio de Domínguez et al. (2013), demostró que los estudiantes que recibieron retroalimentación inmediata en un entorno gamificado mostraron mejoras significativas en su rendimiento académico y en su percepción del aprendizaje. Se implementaron tablas de clasificación y medallas virtuales que incentivaron a los estudiantes a mejorar sus resultados, lo que llevó a un aumento del 30% en la participación en actividades de aprendizaje. Esto sugiere que la retroalimentación continua no solo mejora el rendimiento, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

La retroalimentación también puede ser utilizada para fomentar la colaboración entre estudiantes, al permitir que los estudiantes se evalúen entre sí y proporcionen comentarios constructivos, se puede crear un ambiente de aprendizaje más colaborativo y enriquecedor. Por ejemplo, en un curso de escritura, los estudiantes podrían participar en revisiones por pares, donde ofrecen y reciben retroalimentación sobre sus trabajos. Este tipo de interacción no solo mejora sus habilidades de escritura, sino que también fortalece su capacidad para trabajar en equipo. En un entorno de aprendizaje virtual, donde la conexión entre estudiantes puede ser más difícil de establecer, estas interacciones se vuelven aún más valiosas.

Además, las plataformas de gamificación pueden integrar herramientas de análisis de datos para rastrear el progreso de los estudiantes y proporcionar informes detallados sobre su desempeño. Esto no solo permite a los educadores identificar áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional, sino que también ayuda a los estudiantes a comprender mejor sus propias fortalezas y debilidades.

4. Formación docente y desarrollo profesional

La capacitación de los docentes es un aspecto fundamental para la integración efectiva de la gamificación en la educación universitaria. Según Lee y Hammer (2011), “los educadores deben estar equipados con las habilidades necesarias para diseñar e implementar experiencias de aprendizaje gamificadas”. Esto implica no solo comprender los principios de la gamificación, sino también ser capaces de utilizar herramientas tecnológicas y plataformas de aprendizaje en línea.

Ejemplo: Programas de desarrollo profesional que incluyan talleres sobre gamificación y su aplicación en el aula pueden ser muy beneficiosos. Instituciones como la Universidad de Stanford han implementado programas de formación en gamificación que han demostrado mejorar la confianza y la competencia de los docentes en el uso de estas metodologías (Gee, 2007). Estos programas pueden incluir sesiones prácticas donde los docentes crean sus propias actividades gamificadas, lo que les permite experimentar de primera mano los beneficios de esta metodología. La formación continua es esencial, ya que las tecnologías y las tendencias educativas están en constante evolución.

Además, la creación de comunidades de práctica entre docentes puede facilitar el intercambio de ideas y experiencias sobre la gamificación, enriqueciendo la práctica pedagógica y fomentando la innovación en el aula. Estas comunidades pueden organizar encuentros regulares donde los educadores comparten sus experiencias, discuten desafíos y colaboran en el desarrollo de nuevas estrategias de gamificación. La colaboración entre docentes no solo mejora la implementación de la gamificación, sino que también crea un sentido de comunidad y apoyo profesional que puede ser invaluable.

La mentoría entre docentes también puede jugar un papel crucial en el desarrollo de habilidades en gamificación. Los educadores más experimentados pueden guiar a sus colegas en la implementación de estrategias gamificadas, compartiendo mejores prácticas y lecciones aprendidas. Este enfoque colaborativo no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también fortalece la cultura institucional de aprendizaje y desarrollo.

5. Implicaciones para la inclusión y la diversidad

La gamificación también ofrece oportunidades únicas para abordar la inclusión y la diversidad en la educación universitaria. La personalización de las experiencias de aprendizaje a través de elementos de juego puede ayudar a atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Según Plass et al. (2014), “la gamificación puede ser una herramienta poderosa para crear entornos de aprendizaje inclusivos que reconozcan y valoren la diversidad de los estudiantes” (p.58).

Ejemplo: En un curso de matemáticas, se podrían implementar diferentes niveles de dificultad en los desafíos, permitiendo a los estudiantes elegir el nivel que mejor se adapte a sus habilidades. Esto no solo fomenta la autoeficacia, sino que también permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, lo que es especialmente beneficioso para aquellos que pueden sentirse intimidados por el contenido. La gamificación puede ser una forma efectiva de diferenciar la instrucción, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y tener éxito.

Además, la gamificación puede facilitar la colaboración entre estudiantes de diferentes orígenes y habilidades. Al trabajar juntos en un entorno gamificado, los estudiantes pueden aprender unos de otros y desarrollar habilidades interpersonales esenciales, como la comunicación y el trabajo en equipo. Este tipo de colaboración puede ser especialmente valiosa en un entorno universitario, donde los estudiantes deben aprender a trabajar en equipos diversos en el futuro laboral.

La gamificación también puede ser utilizada para abordar barreras culturales y lingüísticas. Por ejemplo, al incorporar elementos de juego que sean culturalmente relevantes y accesibles, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje más acogedor para todos los estudiantes, independientemente de su trasfondo cultural. Esto no solo mejora la inclusión, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje al permitir que diferentes perspectivas y experiencias sean valoradas y compartidas.

6. Impacto en la motivación y el compromiso

La gamificación tiene un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, ya que la inclusión de elementos de juego puede transformar tareas que a menudo se perciben como aburridas o monótonas en actividades emocionantes y atractivas. Según Deci y Ryan (2000), afirman que “la motivación intrínseca, que es el deseo de participar en una actividad por el placer de hacerlo, puede ser estimulada a través de la gamificación” (p.89).

Ejemplo: En un estudio de Barata et al. (2017), se observó que los estudiantes que participaron en un curso gamificado informaron niveles más altos de motivación y satisfacción en comparación con aquellos en un curso tradicional. Los estudiantes mencionaron que los elementos de juego, como los desafíos y las recompensas, les ayudaron a mantenerse enfocados y comprometidos con el material. Esta motivación puede traducirse en un mejor rendimiento académico y en una mayor disposición a participar en el aula.

La gamificación también puede fomentar un sentido de comunidad entre los estudiantes. Al trabajar juntos hacia objetivos comunes y competir de manera amistosa, los estudiantes pueden desarrollar relaciones más fuertes y un sentido de pertenencia. Este aspecto social de la gamificación puede ser especialmente importante en entornos universitarios, donde los estudiantes pueden enfrentar desafíos de adaptación y búsqueda de conexiones. La creación de un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo no solo beneficia a los estudiantes individualmente, sino que también contribuye al bienestar general del campus.

Además, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento. Al enfrentarse a desafíos y recibir retroalimentación constante, los estudiantes pueden aprender a ver los errores

como oportunidades de aprendizaje en lugar de fracasos. Esto es crucial para fomentar una actitud resiliente que les permita enfrentar desafíos en su vida académica y profesional.

5. Conclusiones

La integración efectiva de la gamificación en la educación universitaria es como armar un rompecabezas que requiere atención a cada pieza. Primero, es fundamental que el diseño de las actividades gamificadas esté alineado con los objetivos de aprendizaje específicos de cada curso. Esto significa que los educadores deben ser creativos y reflexivos al crear experiencias de aprendizaje. Imagina un curso de matemáticas que no se limite a impartir fórmulas y teoremas, sino que se convierta en una aventura donde los estudiantes deben resolver problemas para avanzar en una historia emocionante. Así, no solo aprenden conceptos matemáticos, sino que también aplican ese conocimiento en situaciones prácticas y cotidianas, lo que mejora su comprensión y retención de información.

La flexibilidad es otro ingrediente esencial en esta receta de aprendizaje. Cada estudiante es único, con su propio estilo de aprendizaje y ritmo. Por eso, las actividades deben adaptarse a estas diferencias. Al ofrecer opciones dentro de un marco gamificado, como diferentes niveles de dificultad o la posibilidad de elegir entre tareas individuales o en grupo, los estudiantes pueden sentirse más en control de su propio aprendizaje. Esta personalización no solo aumenta su motivación, sino que también puede llevar a una mayor satisfacción y éxito académico. Además, al incorporar tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la realidad virtual, los estudiantes pueden sumergirse en experiencias de aprendizaje que son tanto educativas como emocionantes.

La evaluación continua es otro aspecto crucial de la gamificación efectiva. A través de sistemas de puntuación, logros y retroalimentación instantánea, los estudiantes pueden monitorear su propio progreso. Esto no solo les ayuda a identificar áreas en las que necesitan mejorar, sino que también les brinda un sentido de logro y competencia. Por ejemplo, al implementar tablas de clasificación, se fomenta un ambiente de competencia amistosa que puede motivar a los estudiantes a esforzarse más. Sin embargo, es vital que la retroalimentación sea constructiva y oportuna, para que los estudiantes puedan aprovecharla al máximo y seguir avanzando.

La formación docente es la base sobre la cual se construye el éxito de la gamificación en el aula. Los educadores deben estar equipados con las herramientas y estrategias necesarias para implementar la gamificación de manera efectiva. Esto puede incluir talleres de capacitación, recursos en línea y espacios para compartir experiencias con otros educadores. Al invertir en el desarrollo profesional de los docentes, las instituciones aseguran que estén preparados para enfrentar los desafíos de la enseñanza moderna. Además, crear comunidades de práctica entre docentes puede facilitar el intercambio de ideas y fomentar la innovación en el uso de la gamificación, creando un entorno de aprendizaje colaborativo que beneficie tanto a educadores como a estudiantes.

La inclusión es otro principio clave en la gamificación. Diseñar experiencias de aprendizaje que reconozcan y valoren la diversidad de los estudiantes es fundamental para crear un ambiente acogedor y accesible. Esto implica tener en cuenta las diferentes habilidades, estilos de aprendizaje y antecedentes culturales de los estudiantes. Por ejemplo, al permitir que los estudiantes elijan sus propios desafíos dentro de un marco gamificado, se les da la oportunidad de participar de manera que se sientan cómodos y motivados. La gamificación puede ser una herramienta poderosa para promover la equidad en el aprendizaje, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de tener éxito y ser escuchados en el aula.

Finalmente, la gamificación tiene el potencial de transformar la forma en que concebimos la educación superior. Al centrarse en la participación activa y la colaboración, se puede fomentar un aprendizaje más significativo que trascienda las paredes del aula. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades críticas que serán esenciales en su vida profesional. Al final, la gamificación puede cambiar no solo la forma en que se enseña, sino también cómo los estudiantes ven su propia educación y su lugar en el mundo académico y profesional. En un entorno educativo que valora la gamificación, los

estudiantes pueden convertirse en aprendices activos y comprometidos, listos para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y creatividad.

6. Referencias Bibliográficas

- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica (6ta ed.). Caracas: Editorial. Disponible en: https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart & Winston. Disponible en: http://www.spbkb.com/english/art_english/art_51_030211.pdf
- Baker, R. S., D'Mello, S. K., & Graesser, A. C. (2010). Minería de datos educativos: una revisión del estado del arte. En Manual de Minería de Datos Educativos (pp. 3-16). CRC Press.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.
- Biggs, J. (2003). Teaching for quality learning at university. Open University Press. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/215915395_Teaching_for_Quality_Learning_at_University
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5(1), 7-74. Disponible en: <https://www.gla.ac.uk/t4/learningandteaching/files/PGCTHE/BlackandWiliam1998.pdf>
- Candy, P. C. (1991). Self-direction for lifelong learning. Jossey-Bass. Disponible en: <https://www.academia.edu/26480953/Candy>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Plenum. Disponible en: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1260684>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos del diseño de juegos a la ludificación: definiendo "gamificación". En Actas de la 15ª conferencia académica internacional MindTrek: Imaginando futuros entornos mediáticos (pp. 9-15). Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulnes_s_Defining_Gamification
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380-392. Disponible en: <https://navegandoporlatecnologiaeducativa.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/gamifying-learning-experiences-practical-implications-and-outcomes.pdf>
- García, M. (2019). La transformación de la educación universitaria en el siglo XXI. Revista de Educación y Tecnología, 15(2), 50-65. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10420093.pdf>
- Gay, G. (2002). Preparing for culturally responsive teaching. Journal of Teacher Education, 53(2), 106-116. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0022487102053002003>
- Gee, J. P. (2003). Lo que los Videojuegos Tienen que Enseñarnos sobre Aprendizaje y Alfabetización. Computers in Human Behavior, 19(1), 1-20. Disponible en: <https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2020/10/gee-lo-que-nos-ensenan-los-videojuegos.pdf>
- Gee, J. P. (2007). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Computers in Human Behavior, 24(6), 2425-2435.
- Gee, J. P. (2013). Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning and literacy. Peter Lang. Disponible en: <https://www.uoc.edu/uocpapers/dt/esp/gee.html>
- Generador de IA. (2026). Integración efectiva de la gamificación en la educación universitaria. Gemini IA. <https://gemini.google.com/app/fc192988d6b2edd6?hl=es>
- González, A., Fernández, M., & García, R. (2016). La formación continua del profesorado en el contexto de la innovación educativa. Revista de Educación a Distancia, 50(1), 1-20. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/684838.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). "¿Funciona la Gamificación? -- Una Revisión de la Literatura de Estudios Empíricos sobre Gamificación." 2014 47ª Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas, 3025-3034.

- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/003465430298487>
- Hernández, Fernández y Baptista. Metodología de la investigación. Editorial Mc Graw Hill. México. [Internet] 2006. [Consultado 2026 enero 20] Disponible en: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/125/184>
- Hernández, S. y otros (2003). Metodología de la investigación. México. Editorial Mc Graw Hill.
- Huertas, R. (2021). Evaluación y ajustes en la gamificación educativa: Un enfoque dinámico. *Educación y Pedagogía*, 33(1), 85-95. Disponible en: https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632026000103061&script=sci_arttext
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. The New Media Consortium. Disponible en: https://webcdn.worcester.edu/information-technology/wp-content/uploads/sites/54/2022/05/NMC-Horizon-Report_Higer-Ed_2014.pdf
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Disponible en: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2510102>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamificación en la educación: ¿Qué, cómo, por qué molestarse? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5. Disponible en: https://translate.google.com/translate?u=https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother&hl=es&sl=en&tl=es&client=srp
- Martínez, J. (2020). Motivación y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Psicología*, 18(1), 100-110. Disponible en: <https://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/11323?articlesBySimilarityPage=7>
- Mayer, R. E. (2003). *Learning and instruction*. Pearson.
- Nicholson, S. (2015). Un marco teórico centrado en el usuario para una gamificación significativa. En *Gamificación en la educación y los negocios* (pp. 1-20). Springer, Nueva York, NY.
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199-218. Disponible en: <https://www.psy.gla.ac.uk/~steve/rap/docs/nicol.dmd.pdf>
- Pérez, L., & Rodríguez, C. (2018). Barreras para la innovación pedagógica en la educación universitariavenezolana. *Ciencia y Educación*, 12(3), 75-85.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- Piaget, J. (1976). *The grasp of consciousness: Action and concept in the young child*. Harvard University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2014). Fundamentos del aprendizaje basado en juegos. *Educational Psychologist*, 49(1), 1-19. Disponible en: https://translate.google.com/translate?u=https://www.researchgate.net/publication/293328392_Foundations_of_Game-Based_Learning&hl=es&sl=en&tl=es&client=srp
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books. Disponible en: https://raggeduniversity.co.uk/wp-content/uploads/2025/03/1_x_Donald-A.-Schon-The-Reflective-Practitioner_-How-Professionals-Think-In-Action-Basic-Books-1984_redactedaa_compressed3.pdf
- Sheldon, L. (2012). *The multiplayer classroom: Designing coursework as a game*. Cengage Learning. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/339856562_The_Multiplayer_Classroom_Designing_Coursework_as_a_Game
- Skinner, B. F. (1954). *Science and human behavior*. Macmillan.

- Surendeleg, G., & colegas. (2018). El impacto de la gamificación en el compromiso y la motivación de los estudiantes en la educación superior. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 313-334. Disponible en: <https://revistasimonrodriguez.org/index.php/simonrodriguez/article/view/180>
- Taylor, S., y Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Editorial Síntesis. Madrid, España.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. Disponible en: <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292#:~:text=From%20the%20handkerchief%20knotted%20as%20a%20simple,cognitive%20psychology%2C%20education%2C%20and%20modern%20psychological%20thought>.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business