

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2290>

Gamificación en educación superior como herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje

Gamification in higher education as a technological tool in the learning process

Luis Fernando Cordero Pincay¹

ferxo_pincay@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6496-0746>
Universidad César Vallejo
Piura – Perú

Christian Joel López Farías²

JL_02411@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6465-9267>
Hospital Regional José Alfredo Mendoza Olavarría II-2 Tumbes
Tumbes – Perú

Francisco Martín Marcelo Yarleque³

pacomy2001@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-4889-4310>
Hospital Regional José Alfredo Mendoza Olavarría II-2 Tumbes
Tumbes – Perú

Publio Francisco Jiménez Belmont⁴

publiojibel@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-4552-4089>
Corte Superior de Justicia de Tumbes
Tumbes – Perú

Eloisa Del Pezo Del Pezo⁵

elodelpezo22@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9152-6985>
Hospital Básico Rafael Serrano
Santa Elena – Ecuador

Artículo recibido: 14 de junio de 2024. Aceptado para publicación: 28 de junio de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El presente artículo de revisión tuvo como objetivo: explicar los aportes educativos de la gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje de la Educación Superior. En el desarrollo metodológico tiene un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, cuyo diseño está basado en la revisión de 13 artículos científicos obtenidos de revistas científicas en páginas como SCIELO, SCOPUS, EBSCO, entre otras, conservando la autenticidad y autoría en las producciones científicas a través de citas y referencias bibliográficas de los autores, considerando las herramientas de gamificación utilizadas en el proceso de aprendizaje de la Educación Superior. Como resultado se determinó que, actualmente existen

¹ Magíster en Gestión de los Servicios de la Salud, Doctorando en Gestión Pública y Gobernabilidad por la Universidad César Vallejo.

² Magíster en Gestión Pública, Docente contratado tiempo completo de la Universidad Nacional de Tumbes.

³ Magíster en Gestión Pública, Docente contratado tiempo completo de la Universidad Nacional de Tumbes.

⁴ Magíster en Derecho con mención en Derecho Constitucional y Administrativo, Docente contratado tiempo completo de la Universidad Nacional de Tumbes.

⁵ Magíster en Gestión de los Servicios de la Salud, Licenciada en Enfermería en Hospital Básico Rafael Serrano.

diversas plataformas digitales con licencia gratuita permitiendo el libre acceso a los estudiantes y los docentes donde puedan crear actividades interactivas. Se concluye que: las herramientas de gamificación forman parte de las TICS las cuales han sufrido cambios significativos como alternativa en la gestión del conocimiento logrando que el proceso de aprendizaje se mantenga a la vanguardia del nuevo sistema educativo y que, el uso de las herramientas de gamificación en la Educación Superior permita entre docentes y estudiantes fomentar la innovación tecnológica construyendo un puente hacia la excelencia académica, para mejorar la calidad y el rendimiento académico de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, herramienta tecnológica, educación superior, proceso de aprendizaje

Abstract

The objective of this review article was to explain the educational contributions of gamification in the teaching-learning process of Higher Education. In the methodological development, it has a qualitative approach with a descriptive scope, whose design is based on the review of 13 scientific articles obtained from scientific journals on pages such as SCIELO, SCOPUS, EBSCO, among others, preserving the authenticity and authorship in the scientific productions through citations and bibliographic references of the authors, considering the gamification tools used in the learning process of Higher Education. As a result, it was determined that there are currently several digital platforms with a free license, allowing free access to students and teachers where they can create interactive activities. It is concluded that: gamification tools are part of ICTs which have undergone significant changes as an alternative in knowledge management, ensuring that the learning process remains at the forefront of the new educational system and that, the use of gamification tools in Higher Education allows teachers and students to promote technological innovation by building a bridge to academic excellence, to improve the quality and academic performance of students.

Keywords: gamification, technological tool, higher education, learning process

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Cordero Pincay, L. F., López Farías, C. J., Yarleque, F. M. M., Jiménez Belmont, P. F., & Del Pezo Del Pezo, E. (2024). Gamificación en educación superior como herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 750 – 761. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2290>

INTRODUCCIÓN

El sistema de enseñanza – aprendizaje ha sufrido cambios desde su vínculo con las herramientas tecnológicas para la transmisión del conocimiento en el proceso educativo, de tal manera que se ha incluido el uso de plataformas digitales (Kahoot, Quizizz, etc.) dentro de las actividades curriculares en la Educación Superior. Las mismas que pueden ser utilizadas al inicio y al término de la clase, para determinar el nivel de comprensión de los conocimientos adquiridos. (Conde de Felipe & Molina Caballero, 2020).

Actualmente existen diversas herramientas tecnológicas que son empleadas como parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios, entre estos están las de gamificación, que son modelos basados en juegos donde los estudiantes pueden absorber de mejor manera los conocimientos adquiridos. Esta metodología de estudio conlleva a mejorar las habilidades al momento de emplear la gamificación, donde el estudiante a través de un juego se pueden dar cumplimiento a los objetivos establecidos en el proceso de aprendizaje. (Sánchez Morales & Hernández Castellano, 2020).

Sin embargo, (Gamboa Caicedo & Porras Álvarez, 2020), en la publicación, “Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo.”, señalan que: los docentes generan en los estudiantes el amor por el discernimiento, de tal manera que para llegar aquello se debe educar aprendiendo, proponiendo nuevas formas de enseñanza potencializando la educación a través de la gamificación.

Las herramientas de gamificación permiten en los estudiantes valorar el proceso enseñanza – aprendizaje, que a través de juegos como estrategias de ludificación fomentan la motivación y el deseo de aprender, generando autonomía, disciplina proactividad y responsabilidad, permitiendo que el estudiante se involucre mediante juegos para lograr los objetivos deseados. (Zambrano & Lucas, 2020).

Por otro lado, (García Casaus & Cara Muñoz, 2021), en su artículo, “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza – aprendizaje.”, sostienen que, la gamificación tiene una estrecha relación con la motivación en el proceso de aprendizaje debido a la evolución de la educación que ha tenido en los últimos años.

(Reyes Plano & Cañizares González, 2020), en la publicación, “Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas”, los autores ratifican que la gamificación usa herramientas motivadoras en la participación de los estudiantes para el proceso de aprendizaje, siendo este un factor esencial al momento del desarrollo de las clases por parte de los docentes a través de las múltiples plataformas educativas.

Los estudiantes de la nueva era digital deben adaptarse al empleo de las herramientas de gamificación, donde su empleo se va ajustando a las habilidades y objetivos individuales. Muchas de las herramientas de gamificación proporcionan resultados en tiempo real, permitiendo a los estudiantes identificar su rendimiento y darse cuenta en que áreas debe reforzar los conocimientos. (Castillo Mora & Escobar Murillo, 2022).

Un estudio realizado en un Instituto Tecnológico determinó que el 98 % de los estudiantes encuestados les parece necesario el uso de las herramientas de gamificación, porque les permite reforzar lo aprendido en las sesiones de clase. De tal manera que, los docentes deben fomentar el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo para mejorar y potenciar el rendimiento académico de sus estudiantes. (Infante Plaza, 2023).

En los últimos años, el uso de la gamificación en la educación superior deja atrás a la cotidianidad en el proceso de aprendizaje, procurando que el estudiante se adapte a las herramientas de gamificación y no deje de ser el protagonista en las aulas de clases. Sin embargo, es importante reconocer la

experiencia que han adquirido los docentes en la actualización de conocimientos para trabajar con sus estudiantes para garantizar la calidad académica. (Vargas & Polo, 2021).

Los estudiantes de Educación Superior en su mayoría son adultos, donde la gamificación resulta una buena estrategia para el proceso de aprendizaje basado en juegos digitales, en las cuales se enseña y se aprende jugando para fortalecer las clases virtuales, logrando cumplir los requerimientos del perfil de egreso de los estudiantes. Con el uso de la gamificación como herramienta tecnológica, el docente puede reforzar el contenido curricular a través de las experiencias de los estudiantes en las cuales se pueden superar las dificultades presentadas. (Pacheco & Avendaño Baéz, 2021).

Por otro lado, los estudiantes se encuentran inmersos en la tecnología y las redes sociales en general, de tal manera que existe un aporte significativo en las herramientas de la educación virtual. Por otro lado, se requieren estrategias para el uso de las herramientas de gamificación para que el estudiante sea capaz de desenvolverse y cumplir su nuevo rol y sea el protagonista en su proceso de aprendizaje. (Vargas & Polo, 2021).

No obstante, (Del Castillo, 2022), en su artículo "Caso didáctico. Gamificación en educación superior: Dándole la vuelta a la formación en estudios presenciales y online" enfatiza que: durante los últimos años el perfil de los estudiantes ha cambiado con el uso del internet y las redes sociales. Existen diversas herramientas de gamificación con licencia gratuita, las cuales se enlistan a continuación:

Tabla 1

Herramientas de gamificación frecuentes

Herramienta	Licencia
Kahoot!	Gratuita con opción a Premium.
Quizizz	Gratuita
Educaplay	Gratuita
Socrative	Gratuita hasta 50 estudiantes.
Minecraft	Gratuita

Fuente: elaboración propia (2024)

Kahoot!, es una plataforma gratuita donde el docente puede crear cuestionarios para poner a concursar a los estudiantes reforzando el aprendizaje. En esta plataforma los estudiantes eligen un alias (nombre del participante) y un avatar en las que pueden participar de manera grupal o individual respondiendo las preguntas bajo un determinado tiempo. Esta aplicación está disponible para dispositivos móviles u ordenadores. (Martínez López & Campo, 2022).

Quizizz, es una aplicación efectiva y gratuita para mejorar la participación de los estudiantes, que a diferencia de Kahoot!, su ingreso no requiere registro, sino que se accede con el pin de juego que lo da el docente. Otra característica es la de no perder puntos en el tiempo de responder las preguntas, evitando poner a los estudiantes nerviosos al momento de contestar rápido. (Catagua Mendoza, 2023).

Educaplay, es una aplicación con licencia gratuita donde los docentes puede crear actividades llamativas como crucigramas, sopa de letras, test, mapa interactivo, entre otras, despertando el interés de los estudiantes. El uso de esta aplicación permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes predominando la participación en las clases de tal manera que el docente genera las actividades en base a las necesidades de los estudiantes. (Páez Quinde & Infante Paredes, 2022).

Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo general: explicar los aportes educativos de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Educación Superior, y como objetivos específicos: 1. Identificar las herramientas de gamificación empleadas en las IES; 2. Describir las herramientas de gamificación empleadas en las IES; 3. Determinar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las IES.

Finalmente, en las IES (Instituciones de Educación Superior) el talento humano (docentes) debe estar actualizado y ser partícipe de los cambios que se presentan a nivel educativo garantizando una educación de calidad dándole valor a las universidades para el proceso de acreditación. (Gómez Bayona & Moreno López, 2020).

METODOLOGÍA

Dentro del desarrollo metodológico se ha empleado el enfoque cualitativo con alcance descriptivo, cuyo diseño está basado en una revisión bibliográfica de artículos científicos en educación. Para la revisión se ha empleado 13 artículos científicos obtenidos a través de revistas científicas en páginas como SCIELO, SCOPUS, EBSCO, entre otras, considerando las herramientas de gamificación utilizadas en el proceso de aprendizaje de la educación superior.

En la selección de los artículos se depuraron aquellos estudios realizados en educación primaria y secundaria, estudios duplicados, así como aquellos que carecían de poca información y que no tenían relevancia con el tema relacionado. En la búsqueda de la información se consideraron artículos en inglés y español con un rango de cinco años hasta el presente año. (2020 – 2024).

La originalidad del artículo se respalda bajo ética en investigación, considerado aspectos como: honestidad intelectual, responsabilidad y transparencia, conservando la autenticidad y autoría en las producciones científicas a través de citas y referencias bibliográficas de los autores.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro de los estudios encontrados se presentan investigaciones con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, en los cuales los investigadores han realizados revisiones bibliográficas sobre herramientas de gamificación empleadas en el proceso de aprendizaje, así como el impacto y la percepción en los estudiantes. Se ha considerado 13 artículos teniendo en cuenta ejes temático como: herramientas de gamificación, estrategia metodológica e impacto en el proceso de aprendizaje como ejes temáticos en el desarrollo del artículo de revisión.

Tabla 2

Estudios encontrados sobre la gamificación en la Educación Superior

	Autor y año	Nombre de la publicación	Diseño metodológico	Aporte
Herramientas de gamificación				
1	(Gaspar Huamaní, 2021)	La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior.	Cualitativo	Se propone tres herramientas de gamificación exitosas de acceso libre para las clases: Kahoot, Quizizz y Socrative.
2	(Lazarte & Gómez, 2021)	Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de	Cualitativo	Se propone implementar y promover ambientes de aprendizaje dinámicos, incentivando la

		gamificación en la educación superior.		participación de los alumnos desde la innovación y la eficacia.
3	(Martínez López & Campo, 2022)	¿La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior.	Cuantitativo	Los estudiantes que realizaron los Kahoot obtuvieron mejores calificaciones que los que no los habían hecho. Sin embargo, su empleo no es predictora del éxito académico porque pueden influir otras variables.
Estrategia metodológica				
4	(Heredia Sánchez & Pérez Cruz, 2020)	La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior.	Cualitativo	El docente debe buscar estrategias y herramientas para el proceso de aprendizaje.
5	(Blanco Arana & Salazar Picó, 2020)	El papel de la innovación educativa en el contexto universitario: una experiencia pedagógica a través de la gamificación.	Cuantitativo	La motivación e interés en estudiantes y docentes ha aumentado de forma significativa favoreciendo la participación y reduciendo el absentismo.
6	(Coello Contreras & Bonilla Castro, 2024)	La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios.	Cuantitativo	El uso de herramientas de gamificación potencia el interés de los estudiantes para mejorar su rendimiento académico.
7	(Alonso García & Martínez Domingo, 2021)	Gamificación en educación superior. Revisión de Experiencias realizadas en España en los últimos Años.	Cualitativo	La gamificación ha demostrado efectos positivos sobre el aprendizaje y rendimiento académico.
8	(Olivio García & Moreno Beltrán, 2023)	Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje.	Cuantitativo	Los estudiantes mejoran significativamente el rendimiento académico y motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje antes y después de la implementación de herramientas de gamificación.
9	(Solís Castillo & Marquina Luján, 2022)	Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior.	Cuantitativo	La gamificación motiva en los estudiantes a la interacción con el contenido de las clases.
10	(Viñas, 2022)	Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación.	Cuantitativo	Los estudiantes muestran una gran inclinación por los recursos tecnológicos abarcando los conocimientos propuestos en el aula.
11	(Rodríguez Vizuete & Arroyo, 2023)	Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la	Cuantitativo	Los estudiantes se motivaron con aplicación de la gamificación y su participación fue más activa.

		Información y Comunicación		
Impacto en el proceso de aprendizaje				
12	(Pegalajar Palomino, 2021)	Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.	Cualitativo	Se destaca la motivación, el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación.
13	(Ramos Cevallos & Segovia Avendaño, 2024)	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios.	Cuantitativo	La aplicación de la gamificación a nivel universitario es una estrategia con la capacidad de generar mejoras importantes en la experiencia educativa del estudiante.

Fuente: elaboración propia (2024).

Herramientas de gamificación

(Martínez López & Campo, 2022), en la publicación, “¡La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior.”, plantearon como objetivo principal: mejorar el rendimiento de los alumnos universitarios con el empleo del Kahoot, donde se concluyó que, la realización de los Kahoot por sí sola no es predictora del éxito académico.

(Gaspar Huamaní, 2021), en su artículo, “La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior.”, se centra en como la gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje despierta el interés de los estudiantes universitarios para aprender de manera significativa y como el docente puede planificar las clases más dinámicas y motivadoras para sus estudiantes.

(Lazarte & Gómez, 2021), en su artículo, “Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior.”, plantearon como objetivo: implementar y promover ambientes de aprendizaje dinámicos donde se sientan motivados y se diviertan mientras aprenden, donde se obtuvo que, Quizizz permite obtener informes completos de las evaluaciones, con estadísticas muy útiles donde se visualizan las preguntas con mayor fallo o acierto.

Sin embargo, el uso de estas herramientas de gamificación mediante diversas plataformas digitales basado en la mecánica de juegos en el ámbito educativo permite al docente elaborar pruebas tipo test y compartirlas con sus estudiantes logrando hacerlos ellos mismos y darse cuenta en que están fallando y conseguir mejores resultados. (Gimeno Marés & Catala Sebastia, 2020).

Estrategia metodológica

(Heredia Sánchez & Pérez Cruz, 2020), en el artículo, “La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior.”, plantearon como objetivo: buscar estrategias y herramientas para que el proceso de aprendizaje sea más interesante para los estudiantes, donde concluyeron que, la herramienta llamada Quizizz es la más completa, porque ofrece mayores beneficios, tanto a docentes, como a los estudiantes.

Por otro lado, (Coello Contreras & Bonilla Castro, 2024), en el artículo, “La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios.”, plantearon como objetivo: realizar una revisión sistemática de la literatura académica – científica desarrollada, e identificar el valor de la gamificación

como método vital para una mayor efectividad en la adquisición de aprendizajes significativos en los educandos universitarios, donde se realizó un estudio basado en la aplicación de encuestas para reconocer los puntos de vistas por parte de los docentes y estudiantes ante el uso de herramientas de gamificación, haciendo un análisis comparativo de las calificaciones obtenidas de una muestra de estudiantes en su último semestre, tomando en consideración el ejercicio docente con y sin herramientas de gamificación.

(Alonso García & Martínez Domingo, 2021), en la publicación, "Gamificación en educación superior. Revisión de Experiencias realizadas en España en los últimos Años.", señalan que, es necesario seguir estudiando los efectos de la gamificación en las IES, especialmente en relación con la amplia gama de plataformas utilizadas.

(Olivo García & Moreno Beltrán, 2023), en el artículo, "Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje.", plantearon como objetivo: mejorar el rendimiento académico y la motivación en el aprendizaje, donde se evaluó la efectividad de la gamificación y el aprendizaje ubicuo en la educación superior, considerando los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

(Solís Castillo & Marquina Luján, 2022), en su publicación, "Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior.", plantearon como objetivo: analizar cómo la gamificación, como una alternativa metodológica en la educación, contribuye a una universidad privada, donde en su estudio concluyeron que, la gamificación motiva a los estudiantes y reduce la ausencia de clases.

(Viñas, 2022), en su artículo, "Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación.", planteó como objetivo: dar a conocer conceptos vinculados con la gamificación, su aplicación en educación, las ventajas y desventajas que conlleva, donde concluyó que, no hay que olvidar la importancia de promover el uso de las TIC y la gamificación, dado que favorecen un ambiente de aprendizaje atractivo.

Por otro lado, (Blanco Arana & Salazar Picó, 2020), en su artículo, "El papel de la innovación educativa en el contexto universitario: una experiencia pedagógica a través de la gamificación.", plantearon como objetivo, introducir juegos educativos como herramientas que permiten mejorar la motivación, dinamizar los contenidos, fomentar una evaluación formativa, , donde elaboraron un banco de preguntas para medir las diferencias en el rendimiento final en función de su participación y resultados en los juegos, facilitando a los docentes información sobre la evolución del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por consiguiente, la gestión académica basándose en los resultados de los estudiantes, ha empleado la gamificación como apoyo utilizando diversas herramientas tecnológicas como estrategias metodológicas, en las que se promueve la educación en las personas proporcionando soluciones óptimas. Cabe mencionar que actualmente existen múltiples herramientas en la gamificación educativa con dinámicas que van desde los juegos narrativos hasta los de competencias cuyo premio son las insignias. (Vélez Cobeña, 2021).

Impacto en el proceso de aprendizaje

(Pegalajar Palomino, 2021), en su artículo, "Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.", la autora concluye que, en los resultados obtenidos se demuestran el interés por plantear trabajos sobre gamificación en Educación Superior, donde se corrobora una predisposición favorable de los estudiantes basados en la gamificación para mejorar el rendimiento académico para su desarrollo profesional.

Por otro lado, (Ramos Cevallos & Segovia Avendaño, 2024), en su artículo, "Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios.", cuyo objetivo fue: identificar el impacto de dichas

estrategias en el aprendizaje de estudiantes universitarios, indican que, aplicar la gamificación en las IES es una estrategia con capacidad de generar mejoras importantes en la experiencia educativa de los estudiantes.

Se puede afirmar que, la gamificación como herramienta en el proceso de aprendizaje es un icono en la educación virtual, puesto que surge como una estrategia de innovación en el campo educativo permitiendo en los estudiantes desafiar los retos actuales en la educación. Estas herramientas incorporadas en la metodología de enseñanza motivan al estudiante a la construcción del conocimiento y el desarrollo de sus competencias a través de la gamificación vinculándose en juegos interactivos, de tal manera que el uso de estas represente un efecto positivo en el desempeño de los estudiantes. (Vargas & Polo, 2021).

CONCLUSIÓN

Las herramientas de gamificación forman parte de las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la pedagogía del siglo XXI, en las que han sufrido cambios significativos como alternativa en la gestión del conocimiento logrando que el proceso de aprendizaje se mantenga a la vanguardia del nuevo sistema educativo, de tal manera que los proveedores de conocimientos son las herramientas tecnológicas, y los estudiantes los consumidores de aquellos recursos en el proceso de aprendizaje.

El uso de las herramientas de gamificación en la educación superior permite entre los docentes y los estudiantes fomentar la innovación tecnológica construyendo un puente hacia la excelencia académica, para mejorar la calidad y el rendimiento académico del alumnado.

La gamificación representa un papel muy importante en el proceso de aprendizaje porque incorpora varios componentes pedagógicos: aplicación, elementos, pensamiento crítico, así como las estrategias que se deben utilizar para interactuar entre cada uno de los jugadores (estudiantes).

REFERENCIAS

- Alonso García, S., & Martínez Domingo, J. A. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6837/683772036006/683772036006.pdf>
- Blanco Arana , M., & Salazar Picó, F. (2020). El papel de la innovación educativa en el contexto universitario: una experiencia pedagógica a través de la gamificación. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76564>
- Castillo Mora, M. J., & Escobar Murillo, M. G. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Catagua Mendoza, C. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. Obtenido de <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
- Coello Contreras, R., & Bonilla Castro, J. (2024). La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios. Obtenido de <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v13.n1.2024.867>
- Conde de Felipe, M., & Molina Caballero, J. M. (2020). Evaluación puntual del aprendizaje mediante una técnica de. Obtenido de https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76592/2/evaluacion_puntual_del_aprendizaje.pdf
- Del Castillo, Á. (2022). Caso didáctico. Gamificación en educación superior: Dándole la vuelta a la formación en estudios presenciales y online. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8729318>
- Gamboa Caicedo, G. E., & Porras Álvarez, J. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. Obtenido de <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- García Casaus, F., & Cara Muñoz, J. F. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7818066>
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. Obtenido de <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gimeno Marés, A., & Catala Sebastia, A. (2020). Mejoras en el módulo de competiciones de una herramienta de gamificación. Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/192898>
- Gómez Bayona, L., & Moreno López, G. (2020). La gamificación en mercadeo educativo como estrategia de gestión en las universidades acreditadas. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/344613385_La_gamificacion_en_mercadeo_educativo_como_estrategia_de_gestion_en_las_universidades_acreditadas
- Heredia Sánchez, B., & Pérez Cruz, D. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. Obtenido de <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.144>
- Infante Plaza, A. A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. Obtenido de <https://www.espirituempredortos.com/index.php/revista/article/view/360>

Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120461>

Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación, propuesta de un modelo integrado. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941738>

Martínez López, V., & Campo, M. Á. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9020116>

Nashwan, A. (2023). The Vital Role of Career Pathways in Nursing: A. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37303402/>

Olivo García, E., & Moreno Beltrán, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/ap.v15n2.2408>

Pacheco, T., & Avendaño Baéz, P. (2021). La gamificación como herramienta de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento del currículo. Obtenido de <https://doi.org/10.25087/resur11a3>

Páez Quinde, C., & Infante Paredes, R. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. Obtenido de <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

Pegalajar Palomino, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

Ramos Cevallos, M. P., & Segovia Avendaño, M. E. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. Obtenido de <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>

Reyes Plano, Y., & Cañizares González, R. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>

Ripoll, O., & Pujolà, J. (2024). La gamificación en la educación superior : teoría, práctica y experiencias didácticas. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/208140>

Rodríguez Vizuite, J. D., & Arroyo, D. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. Obtenido de <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>

Sánchez Morales, C. J., & Hernández Castellano, P. (2020). Metodologías motivacionales: la gamificación como camino a la excelencia académica. Aplicación didáctica en entornos docentes universitarios. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76568>

Solís Castillo, J., & Marquina Luján, R. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. Obtenido de <https://www.aacademica.org/roman.marquina.lujan/14>

Vargas, O., & Polo, L. (2021). Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar procesos de educación superior bajo la modalidad virtual. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43644>

Vélez Cobaña, G. E. (2021). Herramientas de gamificación como apoyo a la gestión académica. Obtenido de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16787>

Viñas, M. (2022). Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/147803>

Zambrano, A. P., & Lucas, M. D. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) 