

Estrategia didáctica de gamificación en la materia vida universitaria de la Universidad Bolivariana del Ecuador

Gamification Teaching Strategy in the University Life Course at Universidad Bolivariana del Ecuador

Yovana Tite León ¹[0009-0008-8208-2367], Dunieski Alfonso Caveda ²[0000-0001-7889-8066]

^{1,2} Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador.

yjtitel@ube.edu.ec dalfonsoc@ube.edu.ec

CITA EN APA:

Tite León, Y., & Caveda, D. A. (2025). Estrategia didáctica de gamificación en la materia vida universitaria de la Universidad Bolivariana del Ecuador. *Tesla Revista Científica*, 5(2), e520. <https://doi.org/10.55204/trc.v5i2.e520>

Recibido: 2025-08-05

Aceptado: 2025-08-08

Publicado: 2025-08-13

TESLA

Revista Científica

ISSN: 2796-9320



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras. The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the moral and patrimonial rights of their works.

Resumen. La transición hacia la vida universitaria representa un desafío importante para los estudiantes de nuevo ingreso, quienes deben adaptarse a nuevas dinámicas académicas, sociales y personales. En este contexto, la asignatura Vida Universitaria de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE) se presenta como un espacio estratégico para fortalecer la identidad institucional, desarrollar habilidades blandas y construir un proyecto de vida alineado con la formación profesional. Este artículo analiza la literatura científica sobre la gamificación como estrategia didáctica en la educación superior y propone una metodología gamificada para esta asignatura. La revisión de estudios recientes evidencia que la incorporación de elementos propios del juego (puntos, niveles, misiones, recompensas e insignias) incrementa la motivación, participación y compromiso del estudiante, favoreciendo el aprendizaje activo y la permanencia académica. La propuesta plantea un diseño basado en misiones colaborativas, recompensas simbólicas, retroalimentación inmediata y narrativas inmersivas, integrando herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Genially. Se espera que la aplicación de esta estrategia potencie la experiencia de aprendizaje, fortalezca el sentido de pertenencia institucional y promueva la elaboración de proyectos de vida coherentes con las aspiraciones profesionales de los estudiantes, consolidando así una formación universitaria integral y significativa.

Palabras Clave: Gamificación, educación superior, estrategias didácticas, vida universitaria.

Abstract: The transition to university life represents a significant challenge for new students, who must adapt to new academic, social, and personal dynamics. In this context, the *University Life* course at the Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE) serves as a strategic space to strengthen institutional identity, develop soft skills, and design a life project aligned with professional a didactic strategy in higher education and proposes a gamified methodology for this course. The review of recent studies shows that incorporating game elements (points, levels, missions, rewards, and badges) increases student motivation, participation, and engagement, fostering active learning and academic retention. The proposed approach is based on collaborative missions, symbolic rewards, immediate feedback, and immersive narratives, integrating digital tools such as Kahoot, Quizizz, and Genially. This strategy is expected to enhance the learning experience, strengthen institutional identity professional aspirations, consolidating a comprehensive and meaningful university education.

Keywords: Gamification, higher education, teaching strategies, university life.

1 INTRODUCCIÓN

La transición a la vida universitaria representa un desafío significativo para los estudiantes de nuevo ingreso, quienes deben adaptarse a un entorno académico con nuevas dinámicas de aprendizaje, exigencias personales y proyección profesional. Este proceso implica no solo la adquisición de conocimientos técnicos, sino también el desarrollo de habilidades blandas, la gestión del tiempo, la toma de decisiones autónomas y la construcción de una identidad académica sólida. En este contexto, la asignatura Vida Universitaria de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE) se constituye como un espacio fundamental para acompañar y orientar a los estudiantes en su proceso de adaptación, fortaleciendo su sentido de pertenencia institucional, desarrollando competencias transversales y promoviendo la elaboración de un proyecto de vida coherente con sus aspiraciones personales y profesionales.

La educación superior actual enfrenta el reto de formar profesionales integrales capaces de responder a las demandas de un entorno dinámico y altamente competitivo. Por ello, la implementación de metodologías innovadoras que faciliten el aprendizaje significativo y fomenten la motivación del estudiante se vuelve una prioridad. En este marco, la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos (puntos, niveles, recompensas, misiones) en entornos educativos, se presenta como una estrategia eficaz para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su aplicación contribuye no solo a incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino también a promover el trabajo colaborativo, la autorregulación y el desarrollo de competencias sociales y profesionales fundamentales en la educación superior.

Diversos estudios han demostrado que el uso de la gamificación genera una experiencia de aprendizaje más atractiva y significativa, al transformar las actividades académicas en retos interactivos que invitan al estudiante a asumir un rol protagónico. Esto favorece la construcción de un ambiente educativo participativo y estimulante, en el que se potencia la creatividad, la resiliencia y la conexión entre el aprendizaje formal y el desarrollo personal del estudiante. La presente propuesta se inscribe en este enfoque, ofreciendo una estrategia didáctica gamificada para la asignatura Vida Universitaria, orientada a fortalecer el proceso de adaptación a la vida académica y a consolidar el compromiso con la comunidad universitaria de la UBE.

El objetivo de esta investigación es analizar la literatura científica existente sobre estrategias didácticas de gamificación aplicadas en la educación superior, además de desarrollar una propuesta de estrategia didáctica gamificada para la asignatura Vida Universitaria, alineada con sus

contenidos, objetivos formativos y modalidad virtual. La propuesta busca no solo potenciar el proceso de adaptación académica, sino también generar una experiencia significativa que permita a los estudiantes fortalecer su sentido de pertenencia y proyectar su desarrollo personal y profesional de manera integral.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos teóricos de la gamificación aplicada a la educación

La gamificación es una estrategia pedagógica que consiste en aplicar elementos y dinámicas propias del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar la experiencia de aprendizaje. Esta metodología no implica convertir el aula en un juego, sino integrar mecánicas como puntos, insignias, niveles, desafíos o recompensas para fomentar el compromiso activo del estudiante. En los últimos años, la gamificación ha ganado protagonismo en entornos virtuales de aprendizaje, como Moodle, debido a su potencial para estimular la motivación intrínseca, promover la participación y reforzar el logro de objetivos educativos (Mediavilla, L. J. et al., 2025).

En primer lugar, los elementos del juego comprenden recursos estructurales como puntos, niveles, retos, reglas, cooperación y colaboración. Estos constituyen la base operativa sobre la cual se diseñan las experiencias gamificadas, permitiendo generar dinámicas activas y participativas dentro del entorno educativo.

Por otra parte, se reconoce que los estudiantes no son un grupo homogéneo, por lo que la tipología de usuarios cobra relevancia. Según Marczewski (2019), existen distintos perfiles de jugadores: los socializadores, que valoran la interacción; los triunfadores, que buscan logros; los exploradores, que se enfocan en el descubrimiento; y los disruptores, que tienden a desafiar el sistema. Comprender estas diferencias permite personalizar las mecánicas gamificadas y aumentar su efectividad.

Las recompensas, ya sean simbólicas (insignias, logros) o tangibles (puntos, rankings), funcionan como reforzadores que estimulan el progreso y mantienen el interés del estudiante. No obstante, su eficacia depende de su integración con los objetivos formativos y del equilibrio entre motivación extrínseca e intrínseca (Martin Fuentes, E. et al., 2024).

Finalmente, el aspecto motivacional se articula en torno a conceptos como el estatus, la autonomía, el propósito, el sentido de pertenencia y el significado personal. La gamificación resulta más efectiva cuando se alinea con las necesidades psicológicas del estudiante, creando entornos de aprendizaje emocionalmente positivos y cognitivamente estimulantes (Sailer et al., 2017).



Figura 1. Dimensiones funcionales de la gamificación en entornos educativos

La Figura 1 representa una síntesis conceptual que articula estos componentes en torno a la idea central de que la gamificación busca provocar un cambio en el comportamiento del estudiante, promoviendo el cumplimiento de tareas, la motivación intrínseca, la resolución de problemas y el disfrute del aprendizaje.

2.2 Elementos y componentes de la gamificación

Entre los elementos más comunes de la gamificación educativa se encuentran aquellos que trasladan mecánicas lúdicas al contexto académico con el fin de estimular la participación, la motivación y el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje.



Figura 2. Modelo piramidal de los elementos de gamificación

La Figura 2 representa los tres niveles fundamentales del diseño gamificado: los componentes (elementos visibles como puntos, rankings o logros), las mecánicas (reglas e interacciones como retos, recompensas o cooperación) y las dinámicas (factores emocionales y narrativos que guían la experiencia del usuario). Esta estructura permite comprender cómo se articulan los distintos elementos para generar experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras.

Existen otros componentes de la gamificación que se aplican de forma estratégica, no solo generan experiencias más atractivas, sino que también refuerzan conductas deseadas como la perseverancia, la autorregulación y el trabajo colaborativo.

- **Puntos y recompensas:** Los puntos permiten cuantificar el esfuerzo del estudiante en actividades académicas, lo que facilita la percepción de progreso. Las recompensas (materiales o simbólicas) actúan como refuerzo positivo inmediato, ayudando a consolidar hábitos de estudio y superación personal.
- **Insignias o medallas (badges):** Representan logros específicos dentro del entorno virtual, lo que genera un reconocimiento simbólico visible ante otros compañeros. Su valor radica en su capacidad para reforzar la competencia percibida y dar sentido al aprendizaje (Sailer et al., 2017).
- **Clasificaciones o rankings:** Favorecen la competencia entre estudiantes al mostrar públicamente los niveles alcanzados. Si bien pueden aumentar la motivación en ciertos perfiles, requieren ser implementados con cuidado para no generar efectos negativos en estudiantes menos competitivos (Toda et al., 2019).
- **Progresión por niveles:** Esta mecánica permite dividir los contenidos en etapas escalonadas que se desbloquean a medida que el estudiante avanza. Estimula el sentido de logro progresivo y permite adaptar la dificultad a los ritmos individuales.
- **Misiones, retos o desafíos:** Promueven la resolución de problemas de forma activa, ubicando al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo. El uso de narrativas o contextos ficticios también contribuye a generar una inmersión emocional mayor.
- **Retroalimentación inmediata:** Es uno de los elementos clave para sostener la motivación, ya que permite corregir errores, reconocer aciertos y mantener la atención del estudiante. Esta característica es inherente al entorno gamificado y permite ciclos rápidos de prueba, error y aprendizaje (Zichermann & Cunningham, 2019).

Estos elementos, cuando se integran adecuadamente en el diseño instruccional, pueden fomentar la motivación intrínseca, ya que el estudiante no solo actúa por la expectativa de una nota, sino por el interés y disfrute del proceso. Además, mejoran significativamente la experiencia de aprendizaje al ofrecer claridad de metas, feedback constante y una sensación continua de progreso. Según Zichermann y Cunningham (2019), el valor pedagógico de la gamificación radica precisamente en su capacidad para activar mecanismos de recompensa emocional similares a los que operan en el juego, traduciéndolos en mejoras conductuales dentro del aula.

2.3 Gamificación en la educación universitaria

La educación universitaria enfrenta el reto constante de motivar a los estudiantes y fomentar su compromiso en un entorno donde predominan los métodos tradicionales de enseñanza. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia didáctica innovadora que integra elementos propios de los juegos (puntos, niveles, insignias, narrativas y retroalimentación inmediata) para generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas (Jaramillo-Mediavilla et al., 2025). Su objetivo no es convertir la educación en un juego, sino aprovechar las mecánicas lúdicas para estimular la participación, la curiosidad y el sentido de logro de los estudiantes.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede incrementar de manera significativa la motivación y el compromiso académico. Por ejemplo, Jaramillo-Mediavilla et al. (2025) reportaron que el 75% de los estudiantes participantes en clases gamificadas manifestaron un aumento de su motivación y participación, especialmente cuando las actividades incluían recompensas, insignias y competencias grupales. Asimismo, el 60% de los estudiantes indicó que la gamificación mejoraba su concentración durante las clases y favorecía su disposición a realizar tareas académicas de manera colaborativa.

En cuanto a los docentes, el 70% reconoció el potencial de la gamificación para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque destacaron la falta de formación en el diseño de actividades gamificadas como uno de los principales obstáculos (Jaramillo-Mediavilla et al., 2025). Esta barrera, junto con el tiempo adicional que requiere la planificación de experiencias gamificadas, limita en muchos casos su adopción sistemática.

El uso de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Genially ha facilitado la integración de la gamificación en diversas asignaturas, al permitir evaluaciones interactivas, competencias entre grupos y actividades con retroalimentación inmediata (Díaz Alcívar & Villa Ortiz, 2023). Estas plataformas se caracterizan por su accesibilidad y su capacidad para generar entornos colaborativos en los que los estudiantes se involucran activamente en su proceso de aprendizaje. Sin embargo,

Torres-Toukoumidis y González Moreno (2019) identifican desafíos relevantes, como la resistencia de algunos docentes a modificar sus metodologías tradicionales, la escasez de tiempo para planificar actividades innovadoras y la desigualdad en el acceso a dispositivos tecnológicos, lo que puede limitar la participación de ciertos grupos de estudiantes.

Tabla 1. Herramientas digitales utilizadas en estrategias de gamificación en la educación universitaria

Herramienta	Uso principal	Ventajas	Limitaciones
Kahoot	Evaluaciones interactivas.	Retroalimentación inmediata, dinámica grupal.	Requiere conexión estable.
Quizizz	Competencias en línea.	Modo individual y grupal, cuestionarios personalizados.	Curva de aprendizaje inicial.
Genially	Presentaciones y juegos interactivos.	Diseño atractivo, integración multimedia.	Tiempo de diseño elevado.

Como se observa estas herramientas digitales ofrecen funcionalidades que facilitan la aplicación de la gamificación en diferentes asignaturas universitarias, favoreciendo la interacción y la participación de los estudiantes. Kahoot y Quizizz destacan por su facilidad de uso y la posibilidad de generar evaluaciones dinámicas en tiempo real, mientras que Genially aporta un alto nivel de creatividad y personalización para la elaboración de materiales didácticos interactivos.

Además, investigaciones recientes resaltan la importancia de alinear las dinámicas de juego con los objetivos pedagógicos y las competencias que se pretende desarrollar. Una implementación inadecuada podría convertir la gamificación en un distractor, reduciendo su potencial educativo (Valenzuela Osuna et al., 2024). Por ello, se recomienda que la gamificación se diseñe con un enfoque pedagógico sólido, integrando narrativas coherentes, mecanismos de evaluación formativa y actividades colaborativas que fortalezcan el aprendizaje significativo.

Diversos estudios evidencian que la gamificación mejora la motivación y el compromiso académico de los estudiantes universitarios. Por ejemplo, Jaramillo-Mediavilla et al. (2025) encontraron que el 75% de los estudiantes reportan mayor motivación cuando se incorporan recompensas y dinámicas competitivas, mientras que el 70% de los docentes perciben la falta de formación en diseño gamificado como una barrera relevante.

2.4 Gamificación en asignaturas de formación integral

Las asignaturas orientadas a la integración del estudiante a la vida universitaria, como la materia Vida Universitaria, representan un espacio idóneo para la aplicación de estrategias de gamificación debido a su carácter formativo y transversal dentro de la malla curricular. Estas asignaturas no se

limitan a transmitir contenidos académicos, sino que buscan fortalecer competencias socioemocionales, fomentar el sentido de pertenencia institucional y facilitar la adaptación de los estudiantes a los retos académicos de la educación superior (Valenzuela Osuna et al., 2024).

En este tipo de cursos, la gamificación puede contribuir significativamente a que los estudiantes de primer año asuman un rol activo en su proceso de aprendizaje, favoreciendo la participación, la interacción y el compromiso con la comunidad universitaria. La narrativa lúdica constituye un elemento fundamental de la gamificación aplicada a estas asignaturas. Mediante la creación de historias atractivas, retos progresivos y misiones grupales, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje inmersivo, en el que cada actividad está orientada al desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la toma de decisiones y la autorregulación.

Asimismo, el uso de recompensas simbólicas, como insignias digitales o reconocimientos públicos, promueve la motivación intrínseca y el deseo de superación personal (Velásquez et al., 2024). Estas dinámicas contribuyen al fortalecimiento del compromiso estudiantil y facilitan la construcción de un entorno educativo más colaborativo e inclusivo (Díaz Alcívar & Villa Ortiz, 2023).

Los beneficios potenciales de esta metodología son particularmente relevantes para estudiantes de primer ciclo, quienes enfrentan desafíos como la adaptación a nuevos entornos académicos, el manejo del tiempo, la creación de redes sociales y el fortalecimiento de su identidad profesional. La gamificación puede mitigar estas dificultades al ofrecer un entorno seguro y estimulante que favorece la exploración y el aprendizaje autónomo.

En consecuencia, la gamificación aplicada a la asignatura Vida Universitaria no solo integra la dimensión académica, sino también el componente social y emocional de la experiencia universitaria. Al combinar elementos tecnológicos con dinámicas colaborativas, se fomenta un ambiente de aprendizaje flexible y dinámico, acorde con las tendencias educativas actuales que priorizan la experiencia del estudiante como centro del proceso educativo.

De este modo, la gamificación se plantea como una estrategia didáctica transformadora que consolida la motivación y el aprendizaje significativo tanto en escenarios presenciales como virtuales, favoreciendo la retención estudiantil y fortaleciendo el vínculo del estudiante con la institución (Jaramillo-Mediavilla et al., 2025).

Tabla 2. Elementos de la gamificación aplicados en asignaturas de formación integral

Elemento de gamificación	Aplicación en Vida Universitaria	Beneficios esperados
Narrativa y misiones	Retos grupales basados en la experiencia universitaria	Desarrollo de identidad institucional y compromiso social
Recompensas simbólicas	Insignias digitales y reconocimientos públicos	Incremento de la motivación intrínseca y participación
Niveles y progreso visible	Tableros de progreso y logros por etapas	Fomento de la autorregulación y el aprendizaje autónomo
Dinámicas colaborativas	Actividades en equipos con roles definidos	Mejora de la comunicación, liderazgo y trabajo en equipo
Retroalimentación inmediata	Evaluaciones interactivas con herramientas digitales	Fortalecimiento de la autoconfianza y reducción de la ansiedad académica

Como se observa en la Tabla 2, los elementos de la gamificación aplicados a la asignatura Vida Universitaria no solo buscan motivar la participación estudiantil, sino también fortalecer competencias socioemocionales clave, como el trabajo en equipo, la autorregulación y el sentido de pertenencia institucional. Estos componentes, al combinar la narrativa lúdica, la retroalimentación inmediata y las recompensas simbólicas, contribuyen a crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, favoreciendo la integración del estudiante a la vida académica y social de la universidad (Valenzuela Osuna et al., 2024; Velásquez et al., 2024).

2.5 Estudios sobre gamificación y rendimiento académico

Diversos estudios han abordado la relación entre la gamificación y el rendimiento académico, destacando su potencial para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil, así como para favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo. La Tabla 2 resume los hallazgos de investigaciones relevantes, señalando sus principales contribuciones y limitaciones, lo que permite visualizar de forma comparativa la evidencia disponible sobre esta temática.

Tabla 3. Estudios sobre gamificación y rendimiento académico

Autor(es) y Año	Contexto y Población	Hallazgos principales	Limitaciones identificadas
Ibáñez et al. (2014)	Estudiantes de educación secundaria	Mayor rendimiento académico, incremento del sentido de competencia y autonomía.	Muestra limitada y aplicada en un solo contexto educativo.
Su y Cheng (2015)	Estudiantes de ingeniería	Mejoras en el desempeño, retención de contenidos y actitud positiva hacia la asignatura.	Falta de seguimiento longitudinal de los resultados.
Domínguez et al. (2013)	Estudiantes universitarios	Aumento de la motivación, participación y percepción positiva del entorno gamificado.	No se evidenciaron mejoras significativas en pruebas teóricas; depende del tipo de evaluación.
Toda et al. (2019)	Revisión sobre motivación en entornos gamificados	Identifica riesgos de sobreestimulación y dependencia de recompensas extrínsecas.	Falta de estudios con métricas de largo plazo.

Como se observa en la Tabla 3, la mayoría de los estudios reportan un impacto positivo de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico, aunque con diferencias según el tipo de evaluación y el diseño instruccional. Por ejemplo, mientras que Ibáñez et al. (2014) y Su y Cheng (2015) evidenciaron mejoras significativas en el desempeño y la actitud de los estudiantes, Domínguez et al. (2013) identificaron que los beneficios se concentraron en actividades prácticas y colaborativas, sin un cambio significativo en pruebas teóricas.

Asimismo, Toda et al. (2019) advierten que un uso excesivo de recompensas extrínsecas puede generar efectos contraproducentes en la motivación. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación no es una solución universal, sino una estrategia que debe diseñarse con cuidado, alineada a los objetivos de aprendizaje y considerando el perfil de los estudiantes.

3 METODOLOGÍA Y METODOS

La presente investigación se desarrolló bajo la modalidad de revisión narrativa estructurada, un enfoque metodológico que permite compilar, organizar y analizar críticamente la literatura científica existente sobre el tema de gamificación, con énfasis en la interpretación conceptual más que en la síntesis cuantitativa.

Según Ferrari (2019) a diferencia de las revisiones sistemáticas, que se centran en responder preguntas muy específicas mediante protocolos estrictos y análisis estadísticos, la revisión narrativa estructurada ofrece mayor flexibilidad para integrar estudios de distintas metodologías, enfoques y niveles de profundidad. Esto resulta particularmente útil cuando el cuerpo de evidencia es heterogéneo o cuando se busca obtener una comprensión integral del fenómeno.

Esta metodología es adecuada para explorar temas emergentes como la gamificación en la educación superior, un campo en el que las investigaciones disponibles presentan una gran diversidad en cuanto a diseño experimental, tamaño de muestra, contextos educativos y variables analizadas.

El proceso de revisión incluyó:

1. **Búsqueda bibliográfica** en bases de datos académicas (Scopus, Web of Science, Scielo y Google Scholar) utilizando términos clave como “*gamificación*”, “*educación superior*”, “*estrategias didácticas*” y “*motivación estudiantil*”.
2. **Selección de estudios** publicados entre 2013 y 2025 que abordaran la gamificación como estrategia pedagógica en entornos presenciales, híbridos o virtuales.
3. **Análisis crítico** de los enfoques teóricos, metodológicos y de los hallazgos reportados, destacando los beneficios, limitaciones y recomendaciones para su implementación.

Esta revisión permite examinar no solo los resultados empíricos, sino también los fundamentos teóricos, las prácticas de diseño instruccional y los principios pedagógicos que sustentan el uso de la gamificación en la educación superior. Esta perspectiva integral contribuye a identificar vacíos de conocimiento, orientar futuras investigaciones y generar propuestas aplicables a contextos académicos reales, con énfasis en la mejora de la motivación y el compromiso estudiantil.

Una vez recuperados los documentos, se procedió a un análisis por fases: lectura del título y resumen, revisión del texto completo y extracción de información relevante. Los datos fueron organizados en una matriz de análisis que permitió categorizar los estudios según población, nivel educativo, elementos gamificados, variables dependientes y principales hallazgos.

Tabla 4. Matriz de análisis de estudios revisados

Nº	Autor(es) y año	Tipo de estudio	Elementos de gamificación utilizados	Variables analizadas	Principales hallazgos
1	Ibáñez et al. (2014)	Cuasiexperimental	Puntos, niveles, recompensas, ranking	Motivación, rendimiento	Incremento de motivación y mejora en resultados académicos en grupo experimental
2	Domínguez et al. (2013)	Experimental	Recompensas, retroalimentación inmediata, insignias	Rendimiento, participación	Aumento de la participación; impacto mixto en rendimiento según actividad
3	Sailer et al. (2017)	Experimental	Insignias, progresión, feedback	Motivación intrínseca, satisfacción	La gamificación mejora la satisfacción cuando se satisfacen necesidades psicológicas
4	González & Mora (2019)	Estudio de caso	Badges, competencias, retos en Moodle	Motivación académica	Estudiantes perciben mayor motivación y sentido de logro
5	Toda et al. (2019)	Revisión crítica	General (teórica)	Motivación, riesgos	Identifica efectos negativos cuando se abusa del componente competitivo

Como se aprecia en la Tabla 4, los estudios revisados muestran una tendencia general hacia resultados positivos en términos de motivación y, en algunos casos, de rendimiento académico. Investigaciones experimentales como las de Ibáñez et al. (2014) y Domínguez et al. (2013) evidencian que la integración de elementos como puntos, niveles, recompensas e insignias incrementa la participación y el compromiso estudiantil. Sin embargo, también se identifican resultados mixtos en el rendimiento, especialmente cuando las actividades evaluadas no están alineadas con las dinámicas gamificadas.

Por su parte, Sailer et al. (2017) destacan que la efectividad de la gamificación depende de la satisfacción de necesidades psicológicas como la autonomía, la competencia y la relación social, mientras que González y Mora (2019) señalan que el uso de badges y retos puede reforzar el sentido de logro percibido por los estudiantes. Finalmente, la revisión de Toda et al. (2019) advierte que un uso excesivo del componente competitivo puede generar efectos adversos, resaltando la importancia de un diseño equilibrado que priorice la motivación intrínseca sobre la dependencia de recompensas externas.

En conjunto, estos hallazgos respaldan el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, pero también evidencian la necesidad de enfoques de diseño cuidadosos y contextualizados, con el fin de maximizar sus beneficios y minimizar riesgos asociados a la sobreestimulación o a la desmotivación a largo plazo.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los estudios revisados coinciden en que la implementación de estrategias gamificadas tiene un efecto positivo en la motivación estudiantil, especialmente cuando los elementos lúdicos están bien integrados con los objetivos de aprendizaje. La incorporación de componentes como puntos, insignias, niveles, rankings y retroalimentación inmediata estimula la participación, incrementa el interés por las actividades formativas y favorece la percepción de progreso individual, generando así una experiencia de aprendizaje más dinámica, interactiva y emocionalmente gratificante (González & Mora, 2019).

La gamificación, más allá de un cambio estético, representa una estrategia pedagógica con fundamento psicológico que refuerza la motivación intrínseca. Al alinearse con principios como la autonomía, la competencia y la conexión social planteados en la Teoría de la Autodeterminación (Mediavilla, L. J., et al., 2025) las experiencias gamificadas favorecen un compromiso más profundo con las tareas, dado que el estudiante percibe un mayor control sobre su proceso y una conexión significativa con sus logros.

Hamari et al. (2019) señalan que la inclusión de elementos de juego puede inducir el *estado de flow*, entendido como una experiencia óptima en la que el estudiante se siente completamente inmerso y concentrado en la actividad que realiza. Este estado favorece una sensación de disfrute y control sobre la tarea, reduciendo la percepción del esfuerzo y aumentando la persistencia frente a los retos académicos.

Tabla 5. Síntesis de hallazgos sobre gamificación

Dimensión evaluada	Hallazgos recurrentes	Autores representativos
Motivación estudiantil	Incremento de la motivación intrínseca y satisfacción con el curso. Insignias, puntos y niveles son bien valorados.	González & Mora (2019); Alsawaier (2018)
Rendimiento académico	Resultados positivos, aunque variables; mejora en actividades prácticas, efecto limitado en evaluaciones teóricas.	Ibáñez et al. (2014); Su & Cheng (2015)
Participación y retención	Mayor participación en actividades y reducción del abandono en cursos con diseño gamificado.	Domínguez et al. (2013); González & Mora (2019)
Percepción del entorno educativo	Mejora en la percepción de control, autonomía y disfrute de la experiencia de aprendizaje.	Hamari et al. (2014);

En relación con el rendimiento académico, los estudios analizados muestran resultados mixtos. Investigaciones como las de Ibáñez et al. (2014) y Su y Cheng (2015) reportan mejoras significativas en el desempeño de los estudiantes expuestos a experiencias gamificadas, especialmente en tareas prácticas, colaborativas o aplicadas. Estos resultados sugieren que las dinámicas de juego actúan como catalizadores del aprendizaje activo, fomentando la implicación cognitiva y mejorando los resultados en actividades que exigen resolución de problemas, análisis crítico y toma de decisiones.

Por otro lado, algunos estudios muestran efectos más limitados. Domínguez et al. (2013), por ejemplo, evidenciaron mejoras notables en motivación y participación, pero sin diferencias significativas en todas las evaluaciones objetivas, en especial en pruebas teóricas de opción múltiple. Esto indica que el impacto de la gamificación sobre el rendimiento académico depende de factores como la calidad del diseño instruccional, la naturaleza de las tareas, la duración de la intervención y la congruencia entre mecánicas de juego y objetivos formativos.

4.1 Limitaciones de los estudios revisados

La literatura presenta varias limitaciones metodológicas que deben considerarse:

- Tamaño reducido de las muestras, lo que dificulta la generalización de los resultados.
- Falta de grupos control, que impide atribuir con certeza los efectos observados a la gamificación.

- Evaluaciones centradas en percepciones subjetivas más que en datos cuantitativos objetivos.
- Escasez de estudios longitudinales que analicen el impacto sostenido en el tiempo.

4.2 Vacíos y oportunidades de investigación

Del análisis crítico se identifican vacíos relevantes:

- Explorar el impacto diferencial de la gamificación según el perfil del estudiante (edad, género, estilos de aprendizaje, competencia digital).
- Comparar la eficacia de distintos elementos gamificados (ej. insignias vs. rankings, retroalimentación inmediata vs. misiones narrativas).
- Analizar el efecto de la gamificación en distintas áreas disciplinares más allá de STEM.
- Incorporar la voz del estudiante mediante métodos cualitativos profundos sobre la experiencia gamificada.
- Evaluar su impacto en el desarrollo de competencias complejas y transversales, no solo en resultados inmediatos de aprendizaje.

Estos aspectos representan oportunidades para consolidar un cuerpo teórico y empírico más sólido sobre la gamificación, con el fin de orientar la creación de experiencias educativas inclusivas, personalizadas y efectivas.

5. CONCLUSIONES

La revisión de la literatura evidencia que la gamificación representa una estrategia pedagógica prometedora para mejorar la motivación estudiantil y, en determinados contextos, el rendimiento académico. La integración de elementos como puntos, insignias, niveles, rankings y retroalimentación inmediata permite transformar los entornos educativos en espacios más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante. Estos elementos, cuando se alinean adecuadamente con los objetivos de aprendizaje, no solo incrementan la participación, sino que favorecen la autorregulación, el sentido de logro y el compromiso con el proceso educativo.

En términos de motivación, los hallazgos son consistentes: las experiencias gamificadas generan un aprendizaje más satisfactorio y emocionalmente significativo, al activar mecanismos de motivación intrínseca relacionados con la autonomía, la competencia y la vinculación social. Estas dimensiones, ampliamente desarrolladas en teorías como la de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2020),

explican por qué los estudiantes responden positivamente a dinámicas de juego adaptadas al ámbito académico.

Respecto al rendimiento académico, los resultados son más heterogéneos. Si bien algunos estudios reportan mejoras sustantivas, especialmente en tareas prácticas o colaborativas, otros muestran efectos limitados en pruebas tradicionales o evaluaciones teóricas. Esta variabilidad sugiere que el impacto de la gamificación sobre el aprendizaje depende del tipo de actividad, del diseño instruccional, del perfil del estudiante y del enfoque pedagógico subyacente.

Asimismo, la revisión permitió identificar beneficios transversales como la disminución de la deserción, la mejora en la percepción del entorno de aprendizaje y el fortalecimiento de la disposición positiva hacia el estudio. Estos efectos refuerzan la idea de que la gamificación no solo influye en el desempeño académico, sino también en factores afectivos y actitudinales fundamentales para el éxito formativo.

No obstante, se detectaron limitaciones metodológicas recurrentes, tales como tamaños de muestra reducidos, ausencia de grupos control, escasa evaluación longitudinal y predominio de estudios centrados en percepciones más que en métricas objetivas. Estos aspectos limitan la generalización de los resultados y plantean la necesidad de futuras investigaciones más rigurosas y contextualizadas.

Como proyección, se recomienda avanzar en estudios que analicen el impacto diferencial de los distintos componentes gamificados y su relación con aprendizajes complejos o competencias transversales. También se sugiere incorporar la voz del estudiante mediante metodologías cualitativas que profundicen en su experiencia y percepción del aprendizaje gamificado.

En síntesis, la gamificación no debe ser entendida como una moda pasajera, sino como una herramienta pedagógica valiosa que, cuando es implementada con criterio, propósito y respaldo empírico, puede enriquecer de forma significativa la enseñanza y el aprendizaje en diversos contextos educativos.

6. ANEXOS

PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN

Asignatura: Vida Universitaria

Institución: Universidad Bolivariana del Ecuador

Modalidad: En línea

Duración: 6 semanas

1. Justificación

La transición hacia la vida universitaria supone un cambio significativo para el estudiante, ya que implica adaptarse a nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, asumir mayores niveles de responsabilidad personal y proyectar su desarrollo académico y profesional con una visión crítica y estratégica. En este contexto, la asignatura Vida Universitaria se convierte en un espacio formativo fundamental que busca orientar al estudiante en sus primeros pasos dentro de la educación superior, fortaleciendo su identidad institucional, optimizando la gestión de su tiempo, promoviendo el trabajo en equipo y potenciando la motivación hacia su formación profesional.

La experiencia de los estudiantes de primer semestre suele estar marcada por desafíos emocionales, académicos y sociales, que de no ser abordados de manera adecuada pueden influir en su rendimiento y en su permanencia en la universidad. Por ello, resulta esencial implementar estrategias pedagógicas que no solo transmitan información, sino que también generen un vínculo emocional con el proceso de aprendizaje, favoreciendo la apropiación de los valores institucionales.

La gamificación se plantea como una herramienta innovadora que responde a estas necesidades al incorporar mecánicas propias de los juegos en el proceso formativo. Esta metodología convierte el aprendizaje en una experiencia dinámica e interactiva, fomentando la curiosidad, la persistencia y el compromiso del estudiante. Además, promueve el desarrollo de habilidades blandas esenciales como la comunicación efectiva, la resolución de problemas, el liderazgo y la autogestión, las cuales son clave en el ámbito académico y profesional actual.

Con la gamificación, la asignatura no solo orienta al estudiante en su integración a la vida universitaria, sino que también contribuye a la construcción de un aprendizaje significativo y motivador, reforzando el sentido de pertenencia a la Universidad Bolivariana del Ecuador y proyectando al estudiante hacia un desarrollo integral alineado con los desafíos del siglo XXI.

2. Objetivo General

Diseñar e implementar una estrategia didáctica gamificada que facilite la adaptación del estudiante a la vida universitaria, fomentando el sentido de pertenencia a la Universidad Bolivariana del Ecuador y el desarrollo de competencias personales y profesionales.

3. Objetivos Específicos

- Incrementar la participación en el aula virtual mediante retos y misiones colaborativas.
- Fomentar el trabajo en equipo, liderazgo, comunicación efectiva y gestión del tiempo.
- Fortalecer el conocimiento sobre la historia, estructura y valores de la UBE.
- Desarrollar el proyecto de vida universitario de cada estudiante como producto integrador.

4. Narrativa de Gamificación

El diseño gamificado se articula bajo el tema central “Exploradores de la Vida Universitaria”, donde cada estudiante asume el rol de Explorador, un personaje que inicia su viaje con habilidades básicas y una misión clara: descubrir y apropiarse de los conocimientos, valores y experiencias necesarias para convertirse en un Embajador UBE.

El avance del estudiante se representa mediante un mapa interactivo de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), dividido en regiones que simbolizan los ejes temáticos de la asignatura:

- **Región 1: Historia y evolución de la universidad**

Los exploradores descubren el origen de la educación superior, la evolución de la universidad en el mundo y la historia de la UBE. Esta región introduce el sentido de pertenencia institucional y la comprensión del valor social de la universidad.

- **Región 2: Identidad y valores de la UBE**

Aquí, los estudiantes enfrentan retos que ponen a prueba su comprensión de la misión, visión y valores de la institución, vinculándolos con la construcción de su propia identidad universitaria.

- **Región 3: Gestión universitaria y servicios**

En esta etapa, los exploradores aprenden sobre la estructura organizacional, los servicios académicos, tecnológicos y de bienestar estudiantil, aplicando el conocimiento en simulaciones de casos reales.

- **Región 4: Perfil profesional y proyección de carrera**

Los estudiantes elaboran un mapa de competencias profesionales y oportunidades laborales, reconociendo el impacto de su formación en la sociedad y en su desarrollo personal.

- **Región 5: Proyecto de Vida**

Es la fase final donde cada explorador integra lo aprendido en un Proyecto de Vida Universitario, un producto que representa su hoja de ruta hacia la excelencia académica y profesional.

Durante la travesía, los participantes acumulan puntos de experiencia (XP), desbloquean insignias, superan misiones colaborativas y avanzan de nivel hasta alcanzar el estatus de Embajador UBE. La narrativa está acompañada de una estética visual (mapa, avatares y logros) que aumenta la inmersión y genera una experiencia educativa más atractiva y motivadora.

5. Mecánicas de Juego

- **Puntos de Experiencia (XP):** acumulados por la entrega de actividades, participación en foros, asistencia a videoconferencias y colaboración con el grupo.
- **Niveles:** de "Estudiante Explorador" a "Embajador UBE" (5 niveles de progreso).
- **Insignias digitales:** por logros específicos (ej. "Conozco la Historia UBE", "Líder de Equipo", "Proyecto de Vida 5 estrellas").
- **Misiones colaborativas:** retos grupales alineados con cada unidad.
- **Tablero de progreso:** ranking visible en el aula virtual.

6. Dinámicas y Actividades

La propuesta se estructura a partir de un conjunto de misiones diseñadas para fomentar el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo y la creatividad, integrando recursos digitales y elementos de juego. Cada misión responde a los contenidos de la asignatura y se vincula con el desarrollo de habilidades blandas clave.

- **Misión 1: Línea de tiempo digital del origen y evolución de la universidad**

Los estudiantes investigarán los hitos históricos de la universidad a nivel mundial, latinoamericano y nacional, destacando la evolución de la Universidad Bolivariana del Ecuador. La evidencia final será una línea de tiempo interactiva utilizando herramientas como TimelineJS o Canva, que será publicada en el aula virtual.

Habilidades trabajadas: pensamiento crítico, gestión de la información y trabajo colaborativo.

- **Misión 2: Video creativo sobre símbolos y valores de la UBE**

Los equipos producirán un video corto (2-3 minutos) que represente de manera creativa el significado de los símbolos institucionales, su lema y valores compartidos. Se evaluará la capacidad de transmitir el mensaje de forma innovadora y con impacto visual.

Habilidades trabajadas: comunicación efectiva, creatividad, identidad institucional y manejo de herramientas multimedia.

- **Misión 3: Juego de roles “Coordinador Académico”**

Los estudiantes asumirán el rol de un coordinador académico enfrentando un caso práctico de gestión universitaria. Deberán analizar la situación, tomar decisiones y justificar sus acciones, desarrollando la dinámica en un entorno de videoconferencia con retroalimentación inmediata del docente.

Habilidades trabajadas: liderazgo, toma de decisiones, resolución de problemas y trabajo bajo presión.

- **Misión 4: Mapa mental interactivo del perfil profesional**

Cada estudiante elaborará un mapa mental que muestre el perfil de egreso de su carrera, sus áreas de actuación y las competencias clave que debe desarrollar. Para ello, se emplearán herramientas como MindMeister o Coggle.

Habilidades trabajadas: planificación, autogestión, visión profesional y creatividad.

- **Misión 5: Proyecto de Vida Universitario**

Como producto integrador, los estudiantes diseñarán su Proyecto de Vida Universitario, definiendo metas académicas, profesionales y personales, así como estrategias para alcanzarlas. El formato será libre (infografía, video, presentación dinámica, póster digital), fomentando la originalidad y el uso de recursos digitales.

Habilidades trabajadas: autoconocimiento, establecimiento de metas, motivación intrínseca y planificación estratégica.

Cada misión se desarrollará con un sistema de puntos de experiencia (XP), insignias digitales y retroalimentación inmediata, lo que permitirá mantener un alto nivel de compromiso y dar un sentido de progreso continuo durante todo el curso.

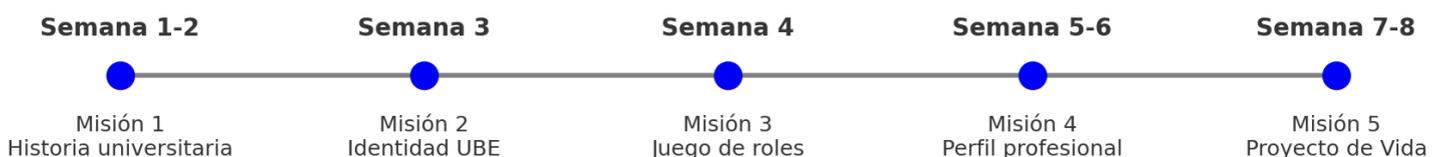
7. Recursos

- Aula virtual (SGA/EVAS).
- Herramientas de gamificación (Kahoot, Quizizz, Classcraft o plugin de Moodle).
- Aplicaciones colaborativas (Padlet, Miro, Canva, TimelineJS).
- Biblioteca virtual, simuladores ortográficos, videoconferencias.

8. Evaluación

- 65% Proceso: XP obtenidos por actividades, foros y misiones colaborativas.
- 35% Producto final: Proyecto de Vida Universitario presentado con creatividad y pertinencia.
- Bonificación: +5% por apoyo a compañeros o innovación destacada.

9. Cronograma Referencial



10. Resultados Esperados

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación en la asignatura Vida Universitaria busca generar un impacto significativo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de nuevo ingreso. Los principales resultados esperados incluyen:

- **Mayor motivación y participación estudiantil en el aula virtual:** la incorporación de elementos lúdicos como puntos, niveles, insignias y misiones fomenta el interés por las actividades, incrementa la asistencia a clases virtuales y promueve una participación y constante.
- **Fortalecimiento de la identidad institucional UBE:** al integrar contenidos relacionados con la historia, los valores y la estructura de la universidad dentro de una narrativa

gamificada, se potencia el sentido de pertenencia y orgullo de ser parte de la comunidad universitaria.

- **Desarrollo de habilidades blandas:** se espera un avance significativo en competencias como el liderazgo, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la gestión del tiempo, las cuales son fundamentales para el éxito académico y profesional de los estudiantes.
- **Elaboración de proyectos de vida realistas y alineados con su carrera:** el diseño de un proyecto de vida como misión final de la estrategia permitirá que los estudiantes reflexionen sobre sus metas personales y profesionales, alineándolas con las oportunidades y retos que ofrece su formación académica y su futura inserción laboral.
- **Incremento del compromiso y la retención estudiantil:** al ofrecer una experiencia educativa más atractiva y significativa, se prevé una reducción en el abandono temprano y un aumento en la satisfacción general con la asignatura.

Tabla 6. Síntesis de la estrategia didáctica gamificada

Elemento	Descripción
Asignatura	Vida Universitaria (Modalidad en línea)
Duración	8 semanas (todo el semestre)
Metodología Base	Gamificación + Aula invertida + Trabajo colaborativo
Narrativa	“ <i>Exploradores de la Vida Universitaria</i> ” → los estudiantes pasan de “Estudiante Explorador” a “Embajador UBE”
Mecánicas de Juego	Puntos de experiencia (XP), niveles, insignias, ranking y misiones colaborativas
Misiones	1) Historia universitaria 2) Identidad UBE 3) Juego de roles de gestión universitaria 4) Perfil profesional 5) Proyecto de Vida
Recursos	Aula virtual, Kahoot, Quizizz, Padlet, TimelineJS, Canva, videoconferencias
Evaluación	65% proceso (misiones y participación) + 35% producto final (Proyecto de Vida) + bonificación (+5%)
Cronograma	8 semanas → cada misión asociada a una o dos semanas, con producto final al cierre
Resultados Esperados	Mayor motivación, fortalecimiento de identidad UBE, desarrollo de habilidades blandas, proyectos de vida alineados a la carrera

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses, o lo que corresponda.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía establecida internacionalmente para la asignación de créditos a autores de artículos científicos (<https://credit.niso.org/>). Los autores declaran sus contribuciones en la siguiente matriz:

	Autor 1	Autor 2
Participar activamente en:		
Conceptualización	X	X
Análisis formal	X	X
Adquisición de fondos		X
Investigación	X	X
Metodología	X	
Administración del proyecto		X
Recursos	X	X
Redacción –borrador original	X	
Redacción –revisión y edición		
La discusión de los resultados	X	X
Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.	X	X

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Díaz Alcívar, J., & Villa Ortiz, A. (2023). Herramientas digitales para la gamificación del aprendizaje universitario. *Revista Conocimiento Digital*, 6(2), 45–59.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- González, C. S., & Mora, A. (2019). Effect of badge-based gamification on student motivation in learning environments. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 14(1), 30–38.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2019). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion

in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

Ibáñez, M. B., Di-Serio, A., & Delgado-Kloos, C. (2014). Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(3), 291–301. <https://doi.org/10.1109/TLT.2014.2329293>

Jaramillo-Mediavilla, L. J., Paredes, D., & Cedeño, M. (2025). Estrategias de gamificación para la educación superior: Análisis de experiencias en entornos virtuales. *Revista Innovación Educativa Digital*, 12(4), 22–35.

Marczewski, A. (2019). *Gamification: A simple introduction*. Andrzej Marczewski Publishing.

Martin Fuentes, E., López Sánchez, J., & Rueda Salinas, J. (2024). Impacto de la gamificación en la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(2), 111–128.

Mediavilla, L. J., Ramos, P., & Chávez, F. (2025). Diseño de experiencias gamificadas en entornos Moodle. *Revista Tecnología y Educación Virtual*, 18(1), 33–47.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., & Isotani, S. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using the MDA framework. *Computers in Human Behavior*, 92, 464–474. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.036>

Torres-Toukoumidis, Á., & González Moreno, P. (2019). La gamificación y la resistencia docente: desafíos en la educación superior. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(1), 89–103.

Valenzuela Osuna, J., Pérez, L., & Rosales, C. (2024). Integración de la gamificación en asignaturas de formación integral. *Revista de Educación y Tecnología*, 10(3), 44–59.

Velásquez, M., Cárdenas, P., & Luna, R. (2024). Recompensas simbólicas y motivación en entornos universitarios gamificados. *Educación y Desarrollo*, 20(2), 66–78.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2019). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.