

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

<https://doi.org/10.35381/e.k.v8i16.4567>

## **Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática**

### **Gamification programs in education. A systematic review**

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega  
[amendezave12@ucvvirtual.edu.pe](mailto:amendezave12@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo. Piura, Piura  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-7071-4357>

Recibido: 10 de marzo 2025  
Revisado: 15 de mayo 2025  
Aprobado: 15 de junio 2025  
Publicado: 01 de julio 2025

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## RESUMEN

En el presente estudio se proyectó como objetivo general analizar los programas de gamificación en el área educativa. Para ello, se empleó un enfoque cualitativo, implementando una revisión bibliográfica en la base de datos de acceso abierto Scopus, SciELO y Redalyc entre los años 2021 a 2025, a fin de comprender la perspectiva de diferentes autores en distintos contextos sobre los programas de gamificación en la educación. La metodología se apoyó en el método PRISMA. Entre los resultados se destacó que la gamificación se ha establecido como una alternativa educativa innovadora promotora de dinámicas propias de los juegos, con la finalidad de incrementar la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes. Por ende, se concluyó que los programas de gamificación han fortalecido las habilidades de pensamiento y de autorregulación del pensamiento crítico; así como también, el comportamiento, el rendimiento académico y las habilidades sociales.

**Descriptor:** Programa; gamificación; educación. (Tesauro UNESCO).

## ABSTRACT

The general objective of this study was to analyze gamification programs in the educational area. For this purpose, a qualitative approach was used, implementing a bibliographic review in the Scopus, SciELO and Redalyc direct access databases between the years 2021 to 2025, in order to understand the perspective of different authors in different contexts on gamification programs in education. The methodology was based on the PRISMA method. Among the results, it was highlighted that gamification has been as an innovative educational alternative that promotes the dynamics of games, in order to increase motivation, commitment and academic performance of students. Therefore, it was concluded that gamification programs have strengthened thinking and self-regulation skills, as well as behavior, academic performance, and social skills.

**Descriptors:** Program; gamification; education. (UNESCO Thesaurus).

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad se habla mucho de aprender jugando, pero qué tan relevante resulta para los educadores presentar sus clases por medio de un juego. Este estudio de revisión bibliográfica analiza los programas de gamificación en la educación contemporánea, presentando una mirada actualizada de estos elementos lúdicos que pretenden mejorar la experiencia de aprendizaje conocida como gamificación. Esta se basa en la idea de incorporar dinámicas de juego, cuyo enfoque busca potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Sarabia, & Bowen, 2023). Según (Jaramillo, Basantes, Casillas & Cabezas, 2025), "la gamificación es una estrategia innovadora en la educación universitaria que busca aumentar la motivación y el compromiso estudiantil mediante dinámicas lúdicas. Sin embargo, su implementación enfrenta desafíos pedagógicos y tecnológicos." (p. 167).

La presente revisión sistemática subraya el papel transformador de la gamificación en la educación superior, destacando que su implementación mejora la participación estudiantil y genera experiencias de aprendizaje más significativas (Alonso, Martínez, Berral & De la Cruz, 2021; Bastidas et al., 2025). El análisis de 53 estudios revela, la necesidad de modelos funcionales que integren elementos de juego de manera coherente con los objetivos educativos.

La gamificación ha sobresalido como una estrategia educativa transformadora en Occidente y en América, impactando significativamente la manera en la cual los estudiantes interactúan con el aprendizaje. Este enfoque, que integra elementos de juego en contextos educativos, ha demostrado ser eficaz en la mejora de la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según el estudio de (Jaramillo et al., 2025), la gamificación "implica una narrativa integrada que conecta las actividades con los objetivos pedagógicos de la asignatura." (p. 168)

Esto es esencial en un contexto educativo que busca preparar a los estudiantes para un mercado laboral en constante evolución. En cuanto a la mejora del rendimiento

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

académico, Alonso, Martínez, Berral & De la Cruz (2021) afirman que los estudiantes, al usar gamificación, presentan una mejora en sus calificaciones, lo cual contrasta con los métodos tradicionales. Con relación al incremento en la participación, el estudio de (Jaramillo et al., 2025) indica que la gamificación resulta en un aumento en la participación de los estudiantes en el salón de clases.

Esta indagación considera la Teoría del refuerzo positivo de Skinner analizada por Pérez (2021), donde se considera que el ser humano adapta su comportamiento al entorno en el que se encuentra o se desarrolla, reaccionando a estímulos externos del mismo. Siendo esto fundamental para entender la gamificación. Skinner propone que el comportamiento se moldea mediante refuerzos positivos, lo que se aplica directamente en la gamificación mediante la implementación de recompensas, niveles y logros. Al ofrecer incentivos por el progreso y el esfuerzo, se motiva a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje, reforzando así comportamientos deseados y mejorando la experiencia educativa. Esta teoría respalda la idea de un entorno de aprendizaje gamificado, el cual es más efectivo al estimular el interés y la participación de los aprendices.

La gamificación se justifica en educación porque se presenta como una estrategia educativa innovadora y pedagógica en el proceso de aprendizaje al hacerlo más atractivo y dinámico. Al incorporar elementos lúdicos, se espera un incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede llevar a un mejor rendimiento académico. Al integrar componentes propios del juego, se busca aumentar la motivación y el nivel de compromiso de los alumnos, promoviendo mejoras en su desempeño académico (Sarabia & Bowen, 2023). De igual manera, esta estrategia contribuye al fortalecimiento de habilidades sociales y del pensamiento crítico, incentivando la colaboración y la autorregulación.

Los beneficios de la gamificación ofrecen a los educadores métodos más efectivos para involucrar a sus alumnos. En este sentido, la gamificación se perfila como una solución

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

prometedora capaz de transformar la enseñanza y el aprendizaje. Además, una revisión sistemática reciente demuestra que la incorporación de dinámicas como puntos, desafíos y recompensas incrementa significativamente la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios, al tiempo que redefine el rol del docente y favorece el desarrollo de competencias transversales (Mustafa, Mai Nguyen & Gao, 2024).

Sin embargo, a pesar de sus beneficios, es crucial abordar las limitaciones de la gamificación. En este sentido, la implementación excesiva de elementos de juego puede llevar a un enfoque superficial del aprendizaje, donde los estudiantes se concentran más en las recompensas que en la comprensión del contenido. Según Laca et al. (2024), la gamificación permite emplear estrategias pedagógicas motivadoras basadas en el juego, haciendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea interactivo. La gamificación es utilizada como complemento a metodologías pedagógicas clásicas, creando un equilibrio que maximice su efectividad.

Desde esta perspectiva, cabe preguntarse: ¿Cómo los programas de gamificación revitalizan el interés y la participación en el proceso educativo? Este contexto resalta la necesidad de explorar metodologías innovadoras para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Tomando como base lo anterior, el objetivo de este estudio se fundamentó en analizar los programas de gamificación en el área educativa, su efectividad y los efectos que generan en los estudiantes mediante una revisión sistemática en la base de datos SciELO.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## MÉTODO

El presente estudio se basó en un enfoque cualitativo para llevar a cabo la investigación. Dentro de este enfoque, se reconoció que la revisión bibliográfica desempeñó un papel fundamental en la identificación de las últimas tendencias y en la síntesis de los fundamentos necesarios para consolidar el tema de la gamificación.

Al emplear la revisión sistemática de la literatura como método de investigación, se aseguró un proceso estructurado y claro en la recolección y el análisis de información pertinente. Este enfoque favoreció la objetividad y la posibilidad de replicar el estudio, además de ofrecer un fundamento sólido basado en conocimientos previos que respaldaron los resultados y conclusiones obtenidos.

Para realizar la revisión sistémica, se adoptaron cuatro fases, las cuales respondieron a: búsqueda, evaluación, análisis y síntesis (Mendoza, 2025).

- 1. Fase de Búsqueda (Identificación):** Se identificaron un total de **229 registros** a través de búsquedas en bases de datos académicas como Scopus, SciELO y Redalyc, aplicando palabras clave como “*gamificación*” y “*educación*”. Se filtraron los resultados por idioma (español e inglés), tipo de documento (artículos científicos originales y de revisión) y pertenencia a revistas indexadas a las bases mencionadas. Se excluyeron fuentes no académicas. Tras eliminar los artículos duplicados, quedaron **175 registros únicos**.
- 2. Fase de Evaluación (Elegibilidad):** En esta etapa, se examinaron los **175 registros** restantes. Se excluyeron **136 artículos** por no cumplir con alguno de los siguientes criterios de inclusión: Año de publicación no pertinente (**n = 21**); lugar del estudio no alineado con los objetivos (**n = 87**), área temática no relacionada (**n = 28**). Esto redujo el número de estudios a **39 artículos a texto completo**, que pasaron a la siguiente fase.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

3. **Fase de Análisis (Evaluación en profundidad):** Los **39 artículos** seleccionados fueron revisados en su totalidad. En esta etapa se excluyeron **33 estudios** por dos razones fundamentales: falta de fiabilidad metodológica o sustento empírico (**n = 23**); incompatibilidad con los objetivos específicos del presente estudio (**n = 10**).
4. **Fase de Síntesis (Incluidos en la revisión final):** Finalmente, **10 artículos** cumplieron con todos los criterios de inclusión y pasaron a formar parte de la **síntesis cualitativa**. Estos estudios proporcionaron basamento significativo o conceptual sobre los efectos de los programas de gamificación en contextos educativos, contribuyendo significativamente al análisis temático de esta investigación.

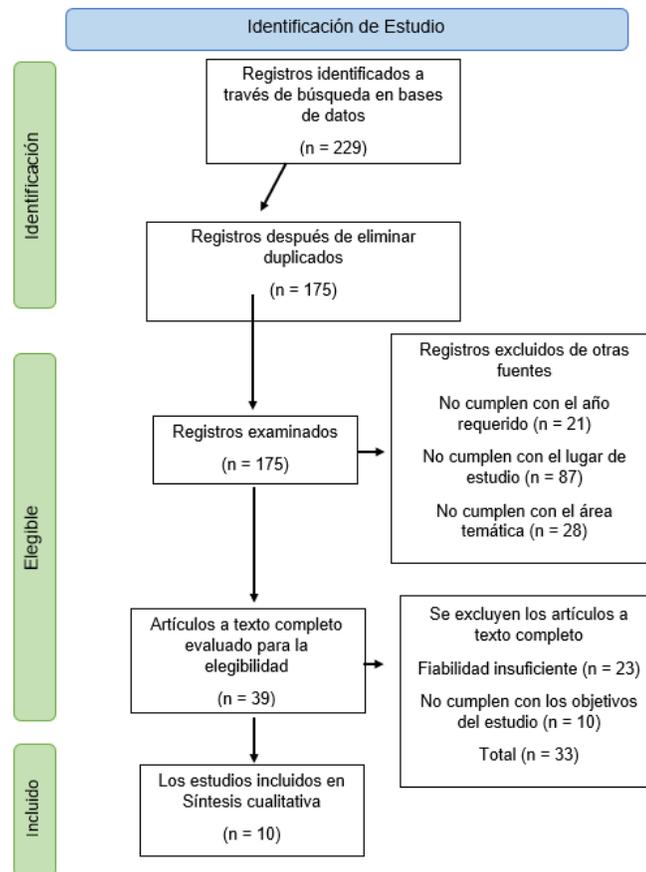
Para la elaboración de este artículo, se realizó un análisis detallado de 229 publicaciones. De este conjunto, se eligieron 10 artículos que cumplieran con los criterios de selección previamente definidos y que se consideraron relevantes para los objetivos de la investigación. Cabe resaltar que se descartaron aquellos trabajos que no procedían de fuentes confiables, con el fin de asegurar la calidad y la validez de los datos empleados en el estudio, tales como Rincón del Vago, Wikipedia, entre otros.

## RESULTADOS

El método PRISMA en esta revisión sistemática gráfica especificada en la *figura 1*, se inició con la búsqueda con 229 artículos publicados en revistas indexadas a Scielo, de los cuales se seleccionan aquellos que brindaron un aporte con relación a los programas de gamificación. Se aspira que estos programas sean motivadores y logren el objetivo de enseñanza.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

**Figura 1**  
 Diagrama del método PRISMA



**Figura 1.** Diagrama del método PRISMA.

**Elaboración:** El autor.

En la presente revisión sistemática, tras aplicar el protocolo PRISMA y seleccionar los 10 artículos más pertinentes al objeto de estudio, se identificaron ejes temáticos recurrentes que permitieron comprender con mayor profundidad el impacto de los programas de gamificación en el ámbito educativo. La siguiente tabla 1 resume los principales estudios analizados, sus autores y los hallazgos más relevantes. Esta sistematización permitió posteriormente organizar la discusión en torno a cuatro núcleos centrales: los espacios

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

digitales gamificados, la motivación y el compromiso, las aplicaciones en educación infantil y el uso de plataformas digitales en el nivel universitario.

**Tabla 1.**

Resumen de los artículos incluidos en la revisión sistemática.

<b>N.º</b>	<b>Autores y año</b>	<b>Tema central</b>	<b>Aporte principal</b>
1	González et al. (2023)	Espacios digitales gamificados.	Videos cortos y autoevaluaciones aumentan la motivación y personalizan el aprendizaje.
2	Isea, Gómez, Comas (2023)	Innovación curricular.	La innovación desde la perspectiva cooperativa.
3	Oliveira, et al. (2023)	Gamificación en educación.	Mejoramiento del aprendizaje.
4	Lampropoulos & Kinshuk (2024)	Realidad virtual y gamificación.	Integración de la virtualidad y la gamificación en la educación.
5	Zeybek & Saygi, (2024)	Razones de la gamificación en la educación.	El porqué, dónde, cuándo y cómo de la gamificación en la educación.
6	Martín et al. (2022)	Educación universitaria.	Alta aceptación docente de la gamificación para mejorar competencias digitales.
7	Ábalos, Romero & Bernal (2024).	TIC, motivación y rendimiento académico.	El rendimiento estudiantil mejora sobre todo si se emplean las TIC acompañadas de la gamificación.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

8	Jaramillo, Basantes, Casillas & Cabezas (2025)	Retos didácticos y tecnológicos de la gamificación a nivel universitario.	Se requiere una gestión adecuada de las tecnologías para evitar fatiga.
9	(Alonso, Martínez, Berral, & De la Cruz, 2021).	La gamificación como innovación educativa.	La gamificación asociada al flipped classroom favorece el rendimiento académico y la motivación.
10	Guevara, Madariaga, Reyes & Zuleta (2023).	La gamificación en las operaciones matemáticas.	La gamificación contribuye y motiva al aprendizaje de las matemáticas.

**Elaboración:** El autor.

## DISCUSIÓN

En atención a los resultados presentados en la tabla 1, se pudo constatar que la combinación de vídeos cortos con autoevaluaciones gamificadas en un entorno virtual demostró ser efectiva para promover el aprendizaje autodirigido, así como para aumentar la motivación y la participación estudiantil en las clases presenciales (González, et al. 2023; Ábalos et al., 2024). Además del impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico, este estudio evidenció que los espacios digitales gamificados permiten una mayor personalización del aprendizaje, al ofrecer acceso flexible a los contenidos según el ritmo y las necesidades de cada estudiante (Ábalos et al., 2024; Alonso, Martínez, Berral, & De la Cruz, 2021).

### La motivación y el compromiso

La gamificación se ha consolidado como una estrategia educativa clave, diseñada para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes a través de dinámicas de juego aplicadas en contextos educativos (Oliveira, et al. 2023; Ábalos et al. (2024). Este

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

enfoque ha demostrado ser particularmente eficaz en diversas etapas de la educación, desde la educación infantil hasta la educación superior (Alonso et al., 2021).

### **En la educación infantil**

En el campo de la educación infantil, se percibió que la integración de tecnologías en la gamificación promueve un aprendizaje más estimulante, potenciando el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Molina, Lizcano, Burbano & Isea, 2025). La combinación de herramientas tecnológicas y estrategias gamificadas genera un aprendizaje activo y participativo (Oliveira, et al. 2023; Sarabia, & Bowen, 2023).

### **Actividades gamificadas para educación infantil**

Se pudieron encontrar otras actividades lúdicas más prácticas y dinámicas dentro del salón de clase, ya que existen juegos, cuya práctica exige a los jugadores utilizar conceptos, procedimientos y proposiciones incluidos en el programa de la asignatura, en el que el jugador en cada jugada realiza un cálculo, responde a una pregunta de alguna tarjeta, resuelve un ejercicio matemático, etc. (Arco iris, Contra reloj, Crucigrama, Sopa de palabras).

### **La gamificación en las universidades**

Martín et al. (2022), de igual modo, recalcan que la gamificación, cuando se implementa adecuadamente, es percibida como una metodología útil por parte del docente universitario. Los resultados muestran una alta aceptación de esta estrategia, lo que reafirma su efectividad en la mejora de las competencias digitales en el contexto educativo, incluso en niveles superiores (Alonso et al., 2021). De este modo, la universidad contribuye con un proceso de aprendizaje y evaluación efectivo dentro de su gestión educativa (Morocho, Romero & Beltrán, 2023)

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## **Plataformas para gamificar las clases**

Este tipo de entornos promueve la autonomía y el compromiso al transformar la evaluación en una experiencia lúdica y significativa, en lugar de una fuente de presión. Dentro de los diversos programas y plataformas que han surgido para facilitar la implementación de la gamificación. ¡Herramientas como Kahoot!, Quizizz y Classcraft permiten a los educadores crear experiencias de aprendizaje dinámicas que involucran a los estudiantes de manera efectiva (Laca et al., 2024; Jaramillo et al., 2025; Alonso et al., 2021). Estas plataformas ofrecen una variedad de recursos que pueden adaptarse a diferentes niveles educativos y estilos de aprendizaje, garantizando así una educación inclusiva, tomando esto como una de las tantas maneras de implementar la gamificación mediante la tecnología.

## **Espacios digitales gamificados**

La evidencia recogida muestra que el uso de entornos virtuales con vídeos breves y evaluaciones gamificadas promueve significativamente el aprendizaje autodirigido. Según Oliveira, et al. (2023), estos espacios digitales aumentan la motivación, favorecen la participación en clases presenciales y permiten una mayor personalización del aprendizaje, ajustándose al ritmo y necesidades individuales del estudiante.

## **La motivación y el compromiso**

Oliveira, et al. (2023) afirman que la gamificación se ha convertido en una herramienta clave en la educación moderna, con impacto directo en la motivación y el compromiso estudiantil. Esta metodología ha demostrado ser efectiva desde los primeros niveles educativos hasta la educación superior, donde la introducción de dinámicas lúdicas mejora la disposición del estudiante hacia el proceso formativo (Alonso et al., 2021).

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## **Aplicaciones en educación infantil**

En el nivel infantil, diversos estudios destacan los beneficios cognitivos y emocionales del uso de juegos y dinámicas gamificadas (Molina, Lizcano, Burbano & Isea, 2025). Alonso et al. (2021) enfatizan que la incorporación de tecnologías en esta etapa favorece un aprendizaje más activo y participativo, ya que documentan actividades como crucigramas, sopas de letras y juegos numéricos que refuerzan contenidos de manera lúdica y significativa.

## **Plataformas digitales y gamificación universitaria**

En educación superior, ¡herramientas como Kahoot!, Quizizz o Classcraft han permitido implementar modelos de gamificación eficaces, mejorando la autonomía y competencias digitales de los estudiantes (Laca et al., 2024; Jaramillo et al., 2025; Alonso et al., 2021). Las plataformas virtuales, en general, promueven aprendizajes más dinámicos, y fomentan una evaluación sin presión, centrada en el proceso más que en el resultado (Lampropoulos & Kinshuk, 2024; Ábalos et al. (2024). No obstante, el éxito de estos entornos depende del diseño pedagógico, la selección estratégica de elementos de juego y la capacitación docente en el uso de estas herramientas.

Para Simbaña et al. (2023), una clase donde el docente utilice estrategias educativas ramificadas mantiene la atención en el desempeño de los estudiantes, recomendando que en la enseñanza de un idioma se utilice, por cuanto así se estimulan varias habilidades y el aprendizaje del idioma da buenos resultados

Si bien es cierto, se presenta a la gamificación como un el conjunto de actividades lúdicas que motivan e involucran a los estudiantes en unas clases y que mediante el juego es posible alcanzar los objetivos de aprendizaje Zeybek & Saygi, (2024). Sin embargo, también se hace mención a la actualización docente y al dominio de las herramientas digitales, a fin de emplear recursos novedosos que aporten al desarrollar el conocimiento en las diferentes áreas.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

En algunos estudios, se ha demostrado que la incorporación de elementos narrativos como la fantasía dentro de los modelos gamificados potencia la participación estudiantil en entornos virtuales, mejora la interacción entre pares y optimiza el rendimiento académico (Alonso et al., 2021).

Por otro lado, en el contexto latinoamericano, se destaca que la gamificación mejora el rendimiento académico, influyendo positivamente en el desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y afectivas, al aprovechar elementos motivacionales como el refuerzo y la emoción (Molina, Lizcano, Burbano & Isea, 2025; Alonso et al., 2021).

A pesar de los beneficios observados, se advierte que la efectividad de los entornos gamificados depende de una adecuada selección de elementos de juego, ya que el uso indiscriminado o mal planificado provoca distracción y bajo compromiso. La personalización y el diseño fundamentado en teorías motivacionales emergen como claves para optimizar el aprendizaje en línea.

La gamificación es una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por ello, los docentes necesitan implementar estas actividades gamificadas porque representan una oportunidad significativa en los diferentes niveles y áreas para transformar los procesos educativos, siempre que se implementen con intención pedagógica clara y un diseño estructurado. En síntesis, la gamificación termina siendo un recurso estratégico que, bien utilizado, favorece entornos de aprendizaje activos, inclusivos y centrados en el estudiante.

## **CONCLUSIONES**

Los docentes se encuentran en una exploración constante de métodos de enseñanza que generen interés por aprender en sus alumnos, en todos los niveles académicos con la finalidad de implementar distintas formas y adaptaciones a los juegos, gamificar las diferentes asignaturas y en todos los niveles.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

Dentro del salón de clases, muchas veces cuando la clase es gamificada, los estudiantes se sienten motivados y sienten interés por las asignaturas. Las actividades lúdicas cambian la manera en la cual se percibe la misma clase, siendo distinta la energía con la que se asiste, se motiva al alumno y se promueve su participación (Ábalos et al., 2024). La gamificación de las actividades debe tener una intención pedagógica clara sin caer en la distracción, dejando de un lado el objetivo del uso del recurso, ya que, se corre el riesgo de usar la gamificación de forma superficial, reduciendo su potencial educativo.

Dado el auge de las tecnologías educativas y el cambio en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje, la gamificación se perfila como una herramienta clave en la educación del siglo XXI. Sin embargo, su efectividad a largo plazo dependerá de investigaciones futuras y del compromiso institucional por adoptarla de forma sistemática, fomentando entornos innovadores, inclusivos y adaptativos.

Es fundamental entender que si bien, los diferentes programas de gamificación en el aula de clases son virtuales, el docente puede alternar y usar juegos que no requieran del uso de tecnología. Gamificar la enseñanza sin necesidad de tecnología, constituye una herramienta de estudio que busca la asimilación de conocimiento por encima de la diversión que puede generar, puesto que, las actividades lúdicas no buscan reemplazar las metodologías de enseñanza, si no, más bien complementarlas.

## **FINANCIAMIENTO**

No monetario.

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a todas las personas que formaron parte del presente estudio, por sus meritorios aportes al desarrollo de la investigación.

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

## REFERENCIAS CONSULTADAS

- Ábalos, F., Romero, L. & Bernal, C. (2024). TIC, motivación y rendimiento académico en educación primaria: meta-análisis, revisión de literatura y estado de la cuestión. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 25, e31799, pp. 1-25. Disponible en: <https://n9.cl/xjpw3>
- Alonso, S., Martínez, J., Berral, B. & De la Cruz, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Revista científica De Educación Y Comunicación*, núm. 23, pp. 1-21, Disponible en: <https://n9.cl/asf7t3>
- Bastidas, L., Romero, D., Lomelí, S. & Yáñez, V. (2025). Utilización de la gamificación para fomentar el aprendizaje de habilidades de investigación en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, vol. 5, num. 1, pp. 1-8. Disponible en: <https://n9.cl/q75os>
- González, H., Delgado-Rico, H., Castillo, W. & Olarte, C. (2023). Implementación y evaluación de un espacio digital de aprendizaje de la fisiología mediante vídeos instruccionales cortos y gamificación. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 26(3), pp. 121-127. Disponible en: <https://n9.cl/yeuha>
- Guevara, G., Madariaga, L., Reyes, C. & Zuleta, C. (2023). Gamificación para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones matemáticas en tercero básico. *Información tecnológica*, 34(4), pp. 31-44. Disponible en: <https://n9.cl/h4l0r>
- Isea, J., Gómez, I., Comas, R. (2023). Interaction between university extension and curricular innovation: a collaborative and co-creative perspective in higher education. *Revista Conrado*, volumen 19 (3), pp. 469-481. Disponible en: <https://n9.cl/bnb225>
- Jaramillo, L., Basantes, A., Casillas, S., & Cabezas, M. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos. *Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (91), pp. 167–184. Disponible en: <https://n9.cl/d0vb0>
- Laca, L., Díaz García, M. & Piscoche Botello, C. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática. *Horizontes*, 8(35), pp. 2596–2609. Disponible en: <https://n9.cl/slhbby>

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational technology research and development*, 72(3), pp. 1691-1785. Disponible en: <https://n9.cl/feve3>
- Martín, L., Palacios, A. & Gallego, Ó. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad. Revista de educación*, vol. 17 Núm. 1, pp. 36-49. Disponible en: <https://n9.cl/qyppu>
- Mendoza, F. (2025). Competencias investigativas para el diseño de un currículum nuclear: revisión sistemática. *Revista Científica UISRAEL*, 12(1), pp. 123-145. Disponible en: <https://n9.cl/7s4iq>
- Molina, T., Lizcano, C., Burbano, L. & Isea, J. (2025). Discurso metacomunicativo como herramienta para el aprendizaje en el aula. *Revista Conrado*, 21(103), e4353, pp. 1-7. Disponible en: <https://n9.cl/f0qle>
- Morocho, B., Romero, A. & Beltrán, E. (2023). Gestión de los procesos universitarios. *Ingenium Et Potentia*, 5(1), pp. 1023–1034. Disponible en: <https://n9.cl/1jzih>
- Mustafa, F. Mai Nguyen, H. & Gao, X. (2024). The challenges and solutions of technology integration in rural schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research*, volume 126, 102380, pp. 1-14. Disponible en: <https://n9.cl/2qt3qt>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28(1), pp. 373-406. Disponible en: <https://n9.cl/r9uvz>
- Pérez, M. (2021). ¿Qué nos importa Skinner, treinta años después? *Papeles del Psicólogo*, 42(1), pp. 10-20. Disponible en: <https://n9.cl/adu3b>
- Sarabia, D. A., y Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), pp. 20-60. Disponible en: <https://n9.cl/auoq6>

Aracely Jacqueline Mendoza-Vega

Simbaña, E., Sarabia, D., García, F. & Pico, J. (2023). Gamification for improving oral communication skills in English as a Foreign Language learners. *CIENCIAMATRIA*, 9(2), pp. 359-379. Disponible en: <https://n9.cl/4y171>

Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how? —A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), pp. 237-264. Disponible en: <https://n9.cl/ezuz2>

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).