



# **GAMIFICACIÓN UNIVERSITARIA:**

Una experiencia sobre su impacto  
en el rendimiento académico

**Consuelo Nora Casimiro Urcos  
Walther Hernán Casimiro Urcos  
Donatila Tobalino López  
Lourdes Basilia Pareja Pérez  
Elizabeth Mercedes Vegas Palomino  
Aquila Priscila Montañez Huancaya**





# **GAMIFICACIÓN UNIVERSITARIA:**

Una experiencia sobre su impacto  
en el rendimiento académico

**Consuelo Nora Casimiro Urcos  
Walther Hernán Casimiro Urcos  
Donatila Tobalino López  
Lourdes Basilia Pareja Pérez  
Elizabeth Mercedes Vegas Palomino  
Aquila Priscila Montañez Huancaya**

Dirección Editorial: PhD. Jorge Luis León-González  
Diseño de portada y edición: DI. Yunisley Bruno-Díaz

ISBN: 978-1-968794-00-2

DOI: <https://doi.org/10.64092/UAWF6106>

© Consuelo Nora Casimiro Urcos, 2025. All rights reserved

© Walther Hernán Casimiro Urcos, 2025. All rights reserved

© Donatila Tobalino López, 2025. All rights reserved

© Lourdes Basilia Pareja Pérez, 2025. All rights reserved

© Elizabeth Mercedes Vegas Palomino, 2025. All rights reserved

© Aquila Priscila Montañez Huancaya, 2025. All rights reserved

La evaluación científica y metodológica de la obra se realizó a partir del método de Revisión por Pares Abierta (Open Peer Review).

Este libro es una publicación de acceso abierto con los principios de Creative Commons Attribution 4.0 International License, que permite el uso, intercambio, adaptación, distribución y transmisión en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito apropiado al autor, origen y fuente del material gráfico. Si el uso del material gráfico excede el uso permitido por la normativa legal deberá tener permiso directamente del titular de los derechos de autor.



## **SOPHIA EDITIONS**

8404 N Rome Ave, Tampa,  
Florida, USA

Email: [contact@sophiaeditions.com](mailto:contact@sophiaeditions.com)

Phone: +1 (813) 699-2557

<https://sophiaeditions.com/>

# DEDICATORIA

---

*A los estudiantes que contribuyeron al desarrollo de la presente investigación.*

**PhD. Adalia Liset Rojas-Valladares**, Universidad Metropolitana, Ecuador

**PhD. Adrian Abreus-González**, Universidad de Cienfuegos, Cuba

**PhD. Adrian Ludet Arévalo-Salazar**, Western University, Canadá

**PhD. Alejandro Rafael Socorro-Castro**, Universidad Metropolitana, Ecuador

**PhD. Alina Rodríguez-Morales**, Universidad de Guayaquil, Ecuador

**PhD. Farshid Hadi**, Islamic Azad University, Irán

**PhD. Héctor Tecumshé-Mojica-Zárate**, Centro Regional Universitario Oriente- Universidad Autónoma Chapingo, México

**PhD. Esther Vega-Gea**, Universidad de Córdoba, España

**PhD. Hugo Freddy Torres-Maya**, Universidad de Cienfuegos, Cuba

**PhD. Juan G. Rivera-Ortiz**, Ana G. Mendez University, USA

**Dr. C. Ngo Hong Diep**, Thudaumot University, Vietnam

**PhD. Lázaro Salomón Dibut-Toledo**, Universidad del Golfo de California, México

**PhD. Luis Lizasoain-Hernández**, Universidad del País Vasco, España

**PhD. José Gervasio Partida-Seda**, Centro Regional Universitario Oriente- Universidad Autónoma Chapingo, México

**PhD. Luisa Morales-Maure**, Universidad de Panamá, Panamá

**PhD. Marily Rafaela Fuentes-Águila**, Universidad Metropolitana, Ecuador

**PhD. Maritza Librada Cáceres-Mesa**, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

**PhD. Marta Linares-Manrique**, Universidad de Granada, España

**Dr. C. Seyyed Nasser Mousavi**, Islamic Azad University, Irán

**PhD. Mikhail Benet-Rodríguez**, Fundación Universitaria Cafam, Colombia

**PhD. Julio Cabero-Almenara**, Universidad de Sevilla, España

**PhD. Raúl Rodríguez-Muñoz**, Universidad de Cienfuegos, Cuba

**PhD. Rolando Medina-Peña**, Universidad Metropolitana, Ecuador

**PhD. Samuel Sánchez-Gálvez**, Universidad de Guayaquil, Ecuador

**PhD. Yadir Torres Hernández**, Universidad de Sevilla, España

## **01. Gamificación universitaria: del aula tradicional al aprendizaje activo**

1.1. Motivar para aprender: el impacto del juego en la educación superior 12

1.2. Gamificación como estrategia innovadora para la motivación y el aprendizaje 16

1.4. Rendimiento académico universitario: retos y perspectivas actuales 36



## **02. Gamificación y rendimiento académico universitario. Resultados en una Facultad de Educación Inicial**

2.1. Caracterización de la asignatura Didáctica Aplicada en el I Ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú 51

2.2. Gamificación y rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle 55



**Conclusiones .....63**

**Referencias Bibliográficas .....67**

**Anexos .....75**

# INTRODUCCIÓN



En la actualidad, la educación superior enfrenta el desafío constante de adaptarse a los cambios tecnológicos, sociales y culturales que configuran una nueva generación de estudiantes con necesidades, expectativas y formas de aprender distintas a las tradicionales. En este contexto, surge la necesidad de explorar e implementar métodos pedagógicos innovadores que no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración. Una de las estrategias que ha ganado notable relevancia en los últimos años es la gamificación, un enfoque que consiste en incorporar mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en entornos educativos no lúdicos.

La gamificación se ha posicionado como una metodología eficaz para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, facilitar su involucramiento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover una actitud positiva hacia el conocimiento. A diferencia de los métodos tradicionales, que a menudo se centran en la memorización y en la evaluación estandarizada, la gamificación apela a factores como el desafío, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento y la narrativa, elementos que generan una experiencia educativa más inmersiva y personalizada.

De esta forma, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que busca mejorar la calidad del aprendizaje en la educación superior mediante la incorporación de elementos lúdicos propios de los juegos, como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata. Su implementación en entornos universitarios ha demostrado un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, al aumentar su motivación, participación activa y compromiso con los contenidos.





Al transformar la experiencia educativa en una más interactiva y estimulante, la gamificación favorece una comprensión más profunda de los temas abordados y contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales clave para el éxito académico.

Numerosos estudios han evidenciado que su aplicación no solo contribuye a captar y mantener la atención de los estudiantes, sino que también potencia su rendimiento académico y facilita un aprendizaje más significativo, profundo y duradero. Así, la gamificación se convierte en una herramienta pedagógica capaz de transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos, con sus docentes y entre sí, fomentando entornos de aprendizaje más dinámicos, colaborativos y centrados en el estudiante.

Este estudio surge en respuesta a la creciente necesidad de identificar y aplicar estrategias pedagógicas que vayan más allá de la simple transmisión de conocimientos, promoviendo el desarrollo integral de los futuros docentes. En un entorno educativo en constante evolución, donde se valoran cada vez más las competencias blandas, la autonomía del aprendizaje y la capacidad de adaptación, resulta indispensable que los procesos de formación docente incorporen metodologías que estimulen el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa didáctica innovadora que, al integrar elementos característicos de los juegos como los retos, la retroalimentación inmediata, las recompensas y la narrativa, permite construir experiencias de aprendizaje más significativas, motivadoras y centradas en el estudiante.

La presente investigación se enfoca en analizar cómo la gamificación puede incidir en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios, especialmente

aqueellos en procesos de formación docente. Se parte de la premisa de que un entorno lúdico y dinámico no solo facilita la comprensión y asimilación de contenidos teóricos, sino que también fomenta una mayor implicación emocional y cognitiva por parte del estudiante, aspectos que inciden directamente en la calidad del aprendizaje.

Con esta finalidad, el estudio aporta evidencia empírica al campo de la educación superior, contribuyendo al cuerpo de conocimiento existente sobre metodologías activas de enseñanza y su impacto en los resultados académicos. En particular, se examinan no solo las mejoras cuantificables en términos de calificaciones, sino también variables clave como el nivel de motivación, la participación activa, el compromiso con la asignatura y la percepción del aprendizaje por parte del estudiante.

Además, los hallazgos obtenidos buscan ofrecer una perspectiva aplicable y práctica para docentes, coordinadores académicos y diseñadores de programas de formación, que se enfrentan al reto de actualizar sus enfoques pedagógicos para responder a las exigencias del siglo XXI. De este modo, la investigación aspira a ser una herramienta útil para quienes consideran la gamificación no como una simple moda educativa, sino como una estrategia sólida y fundamentada capaz de transformar positivamente la experiencia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

En este texto se analiza la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en Perú, en el año 2024.





# 01.

## **GAMIFICACIÓN UNIVERSITARIA: DEL AULA TRADICIONAL AL APRENDIZAJE ACTIVO**

### **1.1. Motivar para aprender: el impacto del juego en la educación superior**

En la actualidad, la educación superior busca nuevas y mejores formas de enseñar y aprender. Dentro de este panorama, la gamificación surge como una opción prometedora para potenciar el desempeño académico de los estudiantes universitarios.

Esta tendencia innovadora consiste en incorporar de aspectos propios de los juegos con el objetivo incrementar la participación, la motivación y el cumplimiento de objetivos educativos. La estrategia de gamificación ha ganado impulso debido a su componente lúdico distintivo.

El juego, como actividad universal, ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad en diversos ámbitos y disciplinas (Chamoso et al., 2004). Huizinga (1938), un filósofo e historiador holandés que fue pionero en el estudio del fenómeno lúdico en la vida humana en los años cincuenta, argumentó que el juego precede a la cultura misma. Tanto los seres humanos como los animales han participado en actividades lúdicas desde tiempos inmemoriales, reconociendo en ellas no solo una fuente de diversión, relajación o entretenimiento, sino también un medio para la adquisición de valiosos aprendizajes.

La gamificación es uno de los recursos tecnológicos que está ganando un lugar importante en las estrategias que los docentes emplean dentro de las aulas. Concebida como una herramienta para fomentar la conectividad y fortalecer el sentido de comunidad, la gamificación se integra cada vez más en el ámbito educativo. Hoy en día, podemos hablar de una “gamificación educativa” como una línea específica en la que los entornos formales incorporan elementos propios de los entornos no formales, con el objetivo de promover un aprendizaje significativo.

Este concepto de gamificación educativa se basa en la combinación de los principios de juego y aprendizaje, donde se busca enriquecer los procesos educativos a través del uso de elementos lúdicos, en particular mediante videojuegos. La gamificación aplicada a la enseñanza aspira a crear experiencias de aprendizaje dinámicas y efectivas que estimulen la cohesión, integración y motivación de los estudiantes hacia los contenidos, además de fomentar su creatividad.

De esta manera se ha consolidado como una estrategia eficaz para incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Según Hamari et al. (2014), la gamificación fomenta mayor



compromiso y participación al satisfacer necesidades psicológicas básicas como autonomía, competencia y relación social.

Asimismo, Domínguez et al. (2013), encontraron que la incorporación de elementos lúdicos como puntos, insignias y niveles mejora significativamente la motivación intrínseca de los alumnos, generando una mayor implicación en las actividades académicas. Estudios recientes también señalan que la gamificación puede incrementar habilidades cognitivas esenciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, al ofrecer retos estructurados y retroalimentación inmediata que facilitan la reducción de la carga cognitiva (Sailer et al., 2017; Dichev & Dicheva, 2017).

Además, la experiencia de “estado de flujo” o flow, descrita por Csikszentmihalyi (1990), se logra cuando el diseño del juego equilibra adecuadamente los desafíos con las habilidades del estudiante, favoreciendo una concentración prolongada y un aprendizaje efectivo. Por otra parte, investigaciones en contextos universitarios indican que la gamificación puede mejorar el rendimiento académico y la retención del conocimiento, como evidencian Domínguez et al. (2013); y Subhash y Cudney (2018).

Sin embargo, la efectividad depende en gran medida del diseño adecuado de la experiencia gamificada, donde el uso coherente de puntos, recompensas y competencia o colaboración fortalece la dimensión social y motivacional del aprendizaje (Werbach & Hunter, 2012). La gamificación representa una herramienta pedagógica prometedora que, al atender las necesidades motivacionales y cognitivas de los estudiantes, contribuye a transformar positivamente la educación superior.



La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica de gran relevancia en la educación superior debido a su capacidad para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo que estos sean más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante. En un contexto donde los métodos tradicionales a menudo resultan insuficientes para captar y mantener la atención de las nuevas generaciones, la gamificación incorpora elementos propios del juego, tales como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata, que fomentan la motivación intrínseca y el compromiso activo con los contenidos académicos (Hamari et al., 2014).

Esta estrategia no solo incrementa la participación, sino que también promueve el desarrollo de competencias fundamentales para el aprendizaje significativo, incluyendo el pensamiento crítico, la colaboración, la resolución de problemas y la autonomía (Deterding et al., 2011). Además, la gamificación contribuye a crear entornos de aprendizaje más inclusivos y personalizados, donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación constante que les permite mejorar su desempeño (Domínguez et al., 2013).

El impacto positivo de la gamificación en la educación superior se refleja también en la mejora del rendimiento académico y la reducción de la deserción estudiantil, dos desafíos persistentes en muchas instituciones universitarias (Subhash & Cudney, 2018). Al involucrar emocional y cognitivamente a los estudiantes, la gamificación facilita la internalización de los conocimientos y la aplicación práctica de lo aprendido, lo que se traduce en mejores resultados académicos y una experiencia educativa más satisfactoria (Sailer et al., 2017).





Por estas razones, la gamificación es considerada una herramienta clave para la innovación educativa, respondiendo a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada y orientada hacia el aprendizaje activo. Su incorporación en la educación superior representa una oportunidad para transformar las aulas tradicionales en espacios más atractivos, colaborativos y efectivos, preparando mejor a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo profesional y académico (Werbach & Hunter, 2012).

Si bien la universidad peruana ha implementado la gamificación en algunas carreras en Educación Básica, las investigaciones sobre su impacto en el rendimiento académico en la educación universitaria aún son escasas. Esta situación refleja que la gamificación no se ha convertido en una práctica habitual entre los profesores para potenciar el aprendizaje en el ámbito universitario.

## **1.2. Gamificación como estrategia innovadora para la motivación y el aprendizaje**

La gamificación se define como el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos que no son de juego, como la educación, para fomentar el compromiso, la motivación y la participación activa de los usuarios.

La gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, y se caracteriza por el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos a éste. Estas técnicas permiten introducir estructuras provenientes de los juegos en contextos generalmente no lúdicos como la enseñanza o el mundo empresarial, convirtiendo actividades presuntamente aburridas, en otras que motiven a la persona a participar en estas (Raduan et al., 2018).

Según Deterding et al. (2011), la gamificación puede entenderse como “*el proceso de utilizar elementos*

*de diseño de juegos en contextos no lúdicos*” (p. 9). La gamificación en la educación busca no solo hacer que el aprendizaje sea más entretenido, sino también mejorar la retención de conocimientos y habilidades.

Este concepto se popularizó a partir del año 2008, cuando comenzó a ser reconocido como una estrategia eficaz para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula.

Gaitán (2022), señala que la gamificación constituye una innovadora estrategia didáctica que busca integrar elementos lúdicos tanto en contextos educativos como profesionales, con el propósito de potenciar los resultados obtenidos, optimizar el aprendizaje, y desarrollar habilidades. Esta metodología incluye el uso de recompensas y reconocimientos por los logros alcanzados al concluir cada actividad, así como el cumplimiento de los objetivos planteados desde el inicio de las mismas.

Gallego et al. (2014), expresaron que la gamificación implica la utilización de elementos propios de los juegos en contextos no relacionados con ellos, con el propósito de comunicar un mensaje, contenido o inducir un cambio en el comportamiento, mediante una experiencia lúdica que fomente la motivación, la participación y el entretenimiento.

Por otro lado, Zichermann y Cunningham (2011), caracterizaron la gamificación como un proceso que involucra el pensamiento del jugador y las técnicas de juego, con el fin de atraer a los usuarios y abordar diversas problemáticas.

Deterding et al. (2011), definen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juego en contextos no relacionados con el juego. Otra definición incluye el objetivo que tiene esta herramienta didáctica: “*Gamificar es usar la mecánica basada en juegos, la estética y el*

*pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas". (Kapp, 2012)*

Perdomo et al. (2020), se orientan al uso de elementos de diseño de juegos y la mecánica del juego en contextos que no son juegos para involucrar a las personas y resolver problemas. El interés creciente en el uso de la gamificación en los aspectos educativos como medio para mejorar la participación de los/as estudiantes y los resultados de aprendizaje la formalizan como una metodología atractiva e innovadora.

Teixes (2015), sostiene que la aplicación de la gamificación implica el uso de recursos como elementos y dinámicas de los juegos en contextos no relacionados con la diversión, con el propósito de aumentar la motivación y modificar el comportamiento de las personas. Además, ofrece una definición específica en el ámbito educativo, donde describe la gamificación como el empleo de recursos provenientes de los juegos para influir en la conducta de los estudiantes, con el objetivo de mejorar la efectividad del proceso formativo.

Se puede decir, entonces, que la gamificación es el proceso de aplicar elementos y mecánicas propios de los juegos en contextos no relacionados con los juegos, como la educación, el trabajo o el marketing, con el fin de motivar, involucrar y fomentar la participación de las personas. Estos elementos pueden incluir recompensas, niveles, desafíos, competiciones y retroalimentación, entre otros.

El objetivo principal de la gamificación es mejorar la experiencia del usuario y alcanzar objetivos específicos, como el aprendizaje, la productividad o el compromiso con una marca o producto. En el diseño de un entorno gamificado efectivo, se reconocen seis características fundamentales (Kapp, 2012; Reyes et al., 2018), que



contribuyen a su eficacia pedagógica y al logro de sus objetivos. La primera de ellas es la estética, entendida como el aspecto visual y sensorial que envuelve al sistema gamificado. Este componente no solo embellece el entorno, sino que cumple un rol crucial al atraer la atención de los participantes y despertar su interés inicial. Una presentación visual bien lograda puede generar curiosidad, favorecer la inmersión y actuar como un elemento motivador para que los estudiantes se involucren desde el principio y permanezcan activos durante toda la experiencia.

La segunda característica es la mentalidad de juego, la cual hace referencia a la capacidad del entorno gamificado para generar una experiencia inmersiva. Esto se logra mediante la construcción de una narrativa coherente, el uso de un lenguaje específico propio del juego y el diseño de actividades alineadas con dicha narrativa. Esta mentalidad permite que los participantes no solo realicen tareas, sino que se sientan parte de una historia, lo que fortalece el sentido de pertenencia y propósito dentro del proceso de aprendizaje.

En tercer lugar, se encuentra el compromiso, que implica captar y mantener la atención plena tanto de estudiantes como de docentes. Este aspecto es esencial para asegurar una participación activa y sostenida, promoviendo una interacción constante con las dinámicas propuestas. Un sistema gamificado efectivo no solo atrae, sino que también retiene, invitando a los participantes a completar cada desafío propuesto y a mantenerse motivados a lo largo de todo el proceso.

La motivación constituye la cuarta característica y actúa como el motor interno que impulsa la acción. Un entorno gamificado debe ser capaz de despertar y mantener esta motivación, proporcionando metas claras, recompensas significativas y retroalimentación constante. La motivación otorga dirección y propósito,





permitiendo que los estudiantes encuentren sentido en lo que hacen y se esfuercen por alcanzar los objetivos propuestos.

La quinta característica es el fomento del aprendizaje, pues uno de los mayores aportes de la gamificación es su capacidad para transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. A través de dinámicas participativas, desafíos significativos y entornos atractivos, se favorece un aprendizaje activo, donde los estudiantes dejan de ser receptores pasivos para convertirse en protagonistas de su propio proceso educativo.

Finalmente, la resolución de problemas se configura como una competencia que se potencia naturalmente a través de los elementos del juego. La estructura de retos, niveles y objetivos promueve una mentalidad orientada a la superación, incentivando a los participantes a pensar estratégicamente, a tomar decisiones, a trabajar en equipo y a perseverar frente a los obstáculos. Esta dimensión fortalece la autoexigencia y estimula la fijación de nuevas metas, desarrollando habilidades transferibles más allá del entorno educativo.

Estas seis características permiten comprender cómo un diseño gamificado bien estructurado no solo entretiene, sino que genera un entorno significativo para el aprendizaje, capaz de estimular múltiples dimensiones del desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Dentro de sus dimensiones se tienen:

**Disfrute:** Se refiere al grado de disfrute o diversión del participante durante la experiencia, capturando si les gusta jugar el juego o disfrutan haciéndolo, es decir jugar y divertirse mientras aprende. Entonces, es importante agregar diversión y juegos a la educación, de este modo se convierte en una receta perfecta para lograr niños jugando y divirtiéndose mientras aprenden; está comprobado que los niños aprenden a través de la emoción, por

ello la gamificación tienen un efecto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

**Absorción:** Relacionado con el poder de abstracción de la realidad que produce la experiencia en los participantes, así como la conciencia del tiempo o la falta del mismo durante la experiencia. Debido a la estimulación visual y auditiva se estimulan los sentidos de los estudiantes hasta el punto en que no se dan cuenta de que están aprendiendo; en cambio, están en una experiencia inmersiva donde jugar y aprender van sucediendo simultáneamente y sin esfuerzo (Pokorny, 2019). Asimismo, la absorción es la experiencia de inmersión que demanda el compromiso emocional (Luo, 2023). La absorción o inmersión involucra la construcción de un modelo mental del ambiente mediado, predicho por la atención y los rasgos individuales de la imaginación visual-espacial mediada por el involucramiento cognitivo (Torres et al., 2021).

**Pensamiento creativo:** Mide el desarrollo del pensamiento creativo o la creatividad fomentada por la experiencia. En el contexto actual, el estudiante necesita fortalecer el pensamiento creativo debido a los avances tecnológicos que influyen en su aprendizaje, esto lo lleva a buscar soluciones creativas e innovadoras para volverse competente y resolver situaciones de su vida diaria. El pensamiento creativo se considera una competencia que no sigue un orden lógico y secuencial, por el contrario, es incierto y desordenado (Villegas Chero, 2022).

**Activación:** Factor que mide la capacidad de activar a los participantes durante la experiencia. Debido a su potencial para atraer y llamar la atención del jugador durante largos períodos de tiempo, por ello los diseñadores de herramientas educativas pueden aspirar a integrar estos atributos para maximizar la eficacia de la herramienta en el aumento de los resultados de aprendizaje, el nivel de compromiso y motivación (Nand et al., 2019).

**Dominio:** Evalúa el sentido personal de control que los participantes tienen durante la experiencia, si se sienten partícipes o líderes durante la experiencia. La mecánica de juego crea experiencias interactivas y divertidas para



el jugador de aprendizaje. De hecho, jugar permite a los niños elegir sus actividades y establecer sus propias formas de hacer las cosas; en consecuencia, les permite controlar su propio aprendizaje (Lamrani y Abdelwahed, 2020).

Los programas de gamificación pueden ser adaptados para diversas edades y grupos, pero la recomendación de edad varía en función de los objetivos y la complejidad del programa:

**Niños:** A partir de los 5 años se pueden utilizar programas de gamificación adaptados a la educación inicial, centrados en habilidades básicas de aprendizaje, como el reconocimiento de letras, números y patrones. En este rango, las aplicaciones suelen enfocarse en el juego simbólico y actividades que favorecen la curiosidad.

**Adolescentes:** Para estudiantes de secundaria, los programas de gamificación pueden volverse más complejos, incorporando metas a largo plazo y retos colaborativos o competitivos que estimulan el desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

**Adultos:** En entornos universitarios y profesionales, la gamificación se enfoca en el desarrollo de habilidades específicas o en el cumplimiento de objetivos laborales, como el desarrollo de proyectos, el cumplimiento de métricas y la productividad. Es aplicable a cualquier adulto, con diseños adecuados para adaptarse a los objetivos y contextos específicos.

La gamificación en la educación genera escenarios de aprendizaje que facilitan la adquisición de competencias y conocimientos específicos. En este contexto, implica la implementación de principios y dinámicas propias del diseño de juegos, con el objetivo de hacer más atractiva y estimulante la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Además, potencia la inclinación natural de los alumnos hacia la competencia y el juego, lo que transforma



tareas que podrían resultar tediosas en actividades más dinámicas y efectivas, mejorando así su involucramiento y rendimiento. Un estudio de Hamari et al. (2014), sobre el uso de la gamificación en la educación muestra que la aplicación de incentivos digitales como insignias y tablas de clasificación aumenta el rendimiento académico y la motivación del estudiante.

En cuanto a la industria, la gamificación puede aumentar la productividad y la moral laboral, así como fomentar un desarrollo ágil de diversas habilidades. La gamificación puede beneficiar a los empleados de diversos niveles, ayudándolos a desarrollar nuevas habilidades de una forma entretenida.

En la salud: los programas de gamificación en aplicaciones de salud y bienestar incentivan la actividad física, la adherencia a tratamientos médicos y promueven hábitos saludables, con beneficios observados en poblaciones de todas las edades (AlMarshedi et al., 2017).

En la comunidad, en contextos sociales, la gamificación puede usarse para promover la cooperación y el trabajo en equipo, como en programas de voluntariado o reciclaje, incentivando a las personas a contribuir activamente.

Sin embargo, es importante conocer sus riesgos. Un riesgo es que los usuarios se acostumbren a recibir recompensas externas, creando una dependencia al sistema de recompensas, el cual disminuiría su motivación intrínseca. Si el programa de gamificación es eliminado, puede haber una caída en la motivación o en la productividad.

Además, puede desarrollar la competitividad excesiva en los participantes. Si los programas están excesivamente centrados en la competencia, algunos participantes pueden sentirse desmotivados si no



logran alcanzar los primeros lugares, generando efectos contraproducentes.

En algunos casos, la gamificación puede ser menos efectiva para personas que no disfrutaban o no están acostumbradas a las dinámicas de juego, creando diferencias en el compromiso o rendimiento entre participantes.

La gamificación ha emergido como una estrategia educativa innovadora que potencia el aprendizaje activo, especialmente en contextos universitarios. Este enfoque implica la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos educativos para fomentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes (Kapp, 2012). En contraste con métodos tradicionales de enseñanza, la gamificación busca transformar la pasividad en dinamismo, promoviendo que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje.

El aprendizaje activo se define como la participación consciente y comprometida del estudiante en la construcción de conocimientos, habilidades y actitudes (Bonwell & Eison, 1991). En este sentido, la gamificación ofrece un marco ideal para potenciar esta modalidad, ya que genera ambientes donde el estudiante asume un rol protagonista, enfrentándose a retos, resolviendo problemas y recibiendo retroalimentación constante (Gee, 2003). La narrativa, los objetivos claros y los sistemas de recompensas propios de la gamificación estimulan la motivación intrínseca, esencial para un aprendizaje profundo y duradero (Ryan & Deci, 2000).

Por otra parte, es muy importante la posición activa que asume el estudiante durante la aplicación de estrategias que incluyan la gamificación. El aprendizaje activo es una metodología educativa que implica que los estudiantes participen de manera consciente y



dinámica en el proceso de construcción de su propio conocimiento, superando la tradicional postura pasiva en la que el alumno solo recibe información (Bonwell & Eison, 1991). Según estos autores, el aprendizaje activo se define como “cualquier estrategia instruccional que involucra a los estudiantes en actividades que les exigen reflexión y participación activa más allá de la mera escucha pasiva”.

Prince (2004), amplía esta definición señalando que el aprendizaje activo requiere que los estudiantes realicen actividades cognitivas complejas como analizar, sintetizar y evaluar información, promoviendo un entendimiento profundo y significativo del contenido. Para él, esta metodología contrasta con la enseñanza tradicional basada exclusivamente en la exposición magistral.

Desde una perspectiva pedagógica, el aprendizaje activo es concebido como un proceso en el cual los estudiantes integran experiencia y reflexión para construir conocimiento, en concordancia con teorías constructivistas del aprendizaje (Vygotsky, 1978). Así, el alumno no solo recibe información, sino que participa activamente en la exploración, cuestionamiento y aplicación de los conceptos aprendidos.

Freeman et al. (2014), en su meta-análisis encontraron que el aprendizaje activo mejora la retención del conocimiento y la comprensión, ya que permite conectar la teoría con la práctica a través de experiencias significativas. Además, Laal y Ghodsi (2012), destacan que este enfoque favorece el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, el trabajo colaborativo y la resolución de conflictos, aspectos esenciales en la formación integral del estudiante.

El avance tecnológico ha impulsado nuevas formas de aprendizaje activo, destacando la gamificación como



una herramienta poderosa para fomentar la motivación y la participación. Deterding et al. (2011), subrayan que esta estrategia crea ambientes de aprendizaje dinámicos que incrementan la autonomía y el compromiso del estudiante.

El aprendizaje activo es una estrategia pedagógica que transforma al estudiante en protagonista de su aprendizaje, integrando conocimientos, habilidades y actitudes en un proceso dinámico, colaborativo y significativo que resulta clave para la educación superior contemporánea.

Además, la gamificación facilita la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales del aprendizaje activo. La inclusión de dinámicas grupales y competencias dentro de entornos gamificados promueve la interacción social y la co-construcción del conocimiento. Esto no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también desarrolla habilidades socioemocionales y de comunicación.

Diversos estudios respaldan que la gamificación mejora la atención y la retención del conocimiento en los estudiantes, favoreciendo la transferencia de lo aprendido a situaciones reales (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación no solo añade diversión a la enseñanza, sino que redefine la experiencia educativa, convirtiéndola en un proceso más significativo, personalizado y centrado en el estudiante.

La gamificación se posiciona de esta forma como una herramienta poderosa para promover el aprendizaje activo en la educación superior, ya que integra motivación, participación, colaboración y retroalimentación en un ciclo continuo que facilita la construcción significativa del conocimiento.



### **1.3. Pedagogía gamificada: una nueva forma de enseñar y aprender en la universidad**

La pedagogía gamificada representa una innovadora aproximación educativa que integra principios y dinámicas de los juegos para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la universidad. Esta metodología va más allá de la simple incorporación de elementos lúdicos, buscando construir ambientes educativos activos, participativos y centrados en el estudiante, donde la motivación y la experiencia se convierten en pilares fundamentales (Deterding et al., 2011). La gamificación permite reconfigurar el rol del docente y del estudiante, promoviendo la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje (Kapp, 2012).

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación se fundamenta en teorías constructivistas y socio-constructivistas, que enfatizan la importancia de la interacción, la experiencia y el aprendizaje significativo (Gee, 2007). A través de retos, narrativas, recompensas y feedback inmediato, se crean escenarios donde los estudiantes asumen un papel activo, desarrollando competencias y habilidades mediante la experimentación y la resolución de problemas en contextos simulados o reales (Werbach & Hunter, 2012). Este enfoque favorece no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades blandas y metacognitivas esenciales para el desempeño profesional y personal (Domínguez et al., 2013).

En el caso del contexto educativo universitario surge como respuesta a la necesidad de aplicar enfoques creativos e innovadores para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Para implementarla de manera efectiva, es fundamental diseñar un modelo de juego con mecánicas que capturen la atención



de los alumnos y permitan la realización de diversas actividades educativas.

En el ámbito internacional, numerosos estudios han documentado los beneficios y las aplicaciones exitosas de la pedagogía gamificada en distintas disciplinas y culturas educativas. Por ejemplo, en Estados Unidos, la Universidad de Stanford ha implementado plataformas gamificadas para cursos de ingeniería y ciencias, logrando incrementar la participación y mejorar los resultados académicos (Kapp, 2012). En Europa, iniciativas como el proyecto europeo “Game On” han impulsado la integración de la gamificación en la educación superior para fomentar la innovación y el aprendizaje colaborativo (Deterding et al., 2011). En América Latina, universidades en México y Colombia han reportado avances significativos en la motivación y el rendimiento estudiantil mediante la aplicación de estrategias gamificadas adaptadas a los contextos locales.

Estos aportes internacionales evidencian que la pedagogía gamificada no es una moda pasajera, sino una tendencia global que responde a las demandas de una educación más dinámica, inclusiva y efectiva. La combinación de elementos lúdicos con fundamentos pedagógicos sólidos ofrece una alternativa potente para afrontar los retos actuales de la educación superior, potenciando el aprendizaje activo, la personalización educativa y el compromiso sostenido del estudiante. Así, la gamificación se posiciona como una estrategia clave para la innovación educativa, capaz de transformar las aulas universitarias en espacios donde enseñar y aprender adquieren nuevos sentidos y dimensiones (Hamari et al., 2014).

En su revisión sistemática Manzano-León et al. (2021), ofrecen una contribución significativa al análisis del impacto de la gamificación en contextos educativos. Uno



de los hallazgos clave del estudio es la prevalencia del modelo PBL (puntos, insignias y clasificaciones), el cual aparece como el conjunto de elementos gamificados más empleado en los entornos educativos.

Sin embargo, los autores advierten que un diseño centrado únicamente en recompensas externas puede generar una dependencia de la motivación extrínseca, lo que, a largo plazo, puede disminuir el interés intrínseco de los estudiantes. Por ello, recomiendan diversificar las estrategias gamificadas y adaptarlas al perfil de los alumnos, los objetivos pedagógicos y el contexto institucional. Además, destacan la importancia de mantener el carácter voluntario de las actividades gamificadas para preservar su efectividad motivacional.

Finalmente, subrayan la necesidad de futuras investigaciones longitudinales que analicen los efectos sostenidos de la gamificación en el tiempo, así como el papel que juegan variables como el género, la edad y la familiaridad previa con los videojuegos. Este estudio proporciona una base sólida para comprender tanto el potencial como los límites de la gamificación en la educación superior, señalando caminos de mejora para su aplicación futura.

En su estudio López Jaimes (2021), examina cómo herramientas lúdico-pedagógicas pueden elevar el interés, la motivación y la atención de los estudiantes vinculados a carreras deportivas. A partir de este diagnóstico, propone el ajuste del plan de curso mediante estrategias gamificadas estructuradas en tres categorías: motivación, atención y mejora didáctica.

Estas estrategias incorporan elementos lúdicos como retos, dinámica narrativa y participación activa, orientados a promover un aprendizaje más significativo, interactivo y centrado en el estudiante. Adicionalmente, el estudio reconoce barreras tecnológicas y atencionales,





como las distracciones digitales, y plantea que la gamificación debe complementarse con pedagogías activas —como el aprendizaje por proyectos y casos para potenciar su eficacia. En conjunto, la investigación proporciona un marco metodológico y conceptual para integrar la gamificación en contextos deportivos de educación superior, destacando su valor para mejorar aspectos cognitivos y motivacionales en poblaciones estudiantiles específicas.

De acuerdo con Alonso García et al. (2021), la gamificación ha cobrado protagonismo como innovación educativa que motiva e involucra al alumnado, especialmente ante retos como la desmotivación y el escaso disfrute escolar.

En su estudio en España, identificaron que las experiencias aumentaron significativamente en 2020, abarcando áreas sociales, humanidades, salud y técnicas, aunque su implementación todavía es menor en comparación con otros países culturalmente relacionados. Encontraron también que, tanto de forma independiente como combinada con metodologías como el flipped classroom, la gamificación mejora la motivación del alumnado, el aprendizaje significativo y el rendimiento académico, tal como se evidencia en diversas encuestas, cuestionarios y análisis de desempeño.

Las plataformas utilizadas como Kahoot!, Socrative, Moodle y ClassCraft mostraron resultados efectivos: Kahoot!, en particular, mejoró tanto las calificaciones como las competencias sociales, mientras que ClassCraft impulsó el rendimiento académico. Los docentes percibieron la gamificación como un alivio a las tensiones académicas y una fuente de motivación propia, especialmente al combinarla con metodologías activas, lo que también favoreció su formación continua. No obstante, se evidenció una falta de preparación

teórica del profesorado y un uso limitado de herramientas digitales sofisticadas.

Por último, el estudio aboga por continuar integrando la gamificación en la enseñanza superior de forma transversal, y promover investigaciones que profundicen en variables como el perfil de los docentes, la sostenibilidad de los efectos y la comparación con otros países (como noruegos, portugueses, alemanes e irlandeses).

Por su parte, García Álvarez (2022), ofrece un análisis riguroso sobre las condiciones que potencian la efectividad de la gamificación en entornos virtuales. Utilizando un diseño metodológico mixto con análisis tanto cuantitativos como cualitativos, la autora demuestra que el modelo gamificado propuesto es estadísticamente significativo y tiene un impacto positivo en la motivación y la implicación de los estudiantes de Español como Lengua Extranjera (ELE).

El estudio identifica los **factores clave** que influyen en esta eficacia, tales como la estructura narrativa, los desafíos relevantes y la retroalimentación inmediata, todos diseñados para mantener un vínculo activo entre el estudiante y el contenido. Además, la investigación subraya la importancia de adaptar el sistema gamificado a las características propias de la modalidad en línea y del público específico (ELE), lo que evidencia la necesidad de contextos personalizados para maximizar la motivación. Entre los resultados, destaca que la implementación coherente de mecánicas de juego no solo aumenta la motivación intrínseca, sino que también mejora la adquisición de contenidos y habilidades lingüísticas, validando así la aplicabilidad del modelo en educación virtual. De este modo, el estudio aporta un modelo replicable para gamificar cursos en línea en la universidad, fundamentado en evidencia empírica y





con una clara orientación a fortalecer tanto aspectos motivacionales como de aprendizaje.

A lo anterior se agregan los aportes de OjedaLara y ZaldívarAcosta (2023), que analizan la influencia de la gamificación en la motivación del alumnado, las estrategias docentes utilizadas y los retos en su implementación universitaria. Entre sus hallazgos más relevantes, destacan las estrategias motivacionales empleadas por los profesores, así como su capacidad para dinamizar los procesos de aprendizaje y fomentar una mayor implicación estudiantil. El estudio documenta las tácticas específicas mediante las cuales los docentes incorporan elementos de juego, como retos, narrativas y retroalimentación para incentivar la atención y participación activa de los estudiantes, identificando estas prácticas como las principales influencias en la motivación.

Asimismo, los autores señalan los principales retos detectados en el proceso de adopción, entre ellos la falta de formación docente, la carga adicional que implica diseñar experiencias lúdicas y las limitaciones tecnológicas o institucionales. Finalmente, la investigación proporciona reflexiones y sugerencias para optimizar la práctica docente —como la necesidad de apoyo institucional, desarrollo de competencias digitales y evaluación continua del impacto—, proponiendo la gamificación como una herramienta prometedora para la innovación pedagógica en la universidad.

El estudio realizado por Ramos Cevallos et al. (2024), destaca que la gamificación en la educación superior contribuye significativamente a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, elementos fundamentales para un aprendizaje efectivo. Los autores subrayan que esta estrategia promueve una mayor participación e interacción entre los estudiantes, fomentando también el trabajo en equipo y la

colaboración en entornos educativos. Además, resaltan que la gamificación ofrece un entorno más dinámico y atractivo que facilita la comprensión y retención de contenidos. El estudio también señala que la pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de metodologías gamificadas, evidenciando su potencial para mantener el interés y la conexión en contextos virtuales o híbridos. Finalmente, los autores enfatizan la importancia de un diseño pedagógico cuidadoso y contextualizado para que la gamificación sea efectiva, recomendando que su implementación considere las características particulares de los estudiantes y las metas educativas para maximizar su impacto en el proceso de aprendizaje.

También se tienen las aportaciones de Lima Quinde et al. (2025), que destacan la importancia de la gamificación como estrategia pedagógica en la educación superior, enfatizando su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Los autores señalan que la implementación de técnicas gamificadas contribuye a mejorar la comprensión de los contenidos y favorece un mejor rendimiento académico. El trabajo analiza cinco dimensiones clave relacionadas con la gamificación: motivación, comprensión, atractivo del aprendizaje, rendimiento académico y expectativas sobre su aplicación futura. Además, resaltan que para que esta estrategia sea efectiva debe aplicarse con coherencia pedagógica, integrando de manera adecuada los elementos lúdicos con los objetivos educativos.

El estudio también reconoce limitaciones metodológicas, como el uso predominante de medidas basadas en la percepción de los estudiantes, y recomienda la realización de investigaciones futuras que combinen distintos enfoques y que evalúen el impacto a largo plazo de la gamificación en el ámbito universitario.





En el contexto universitario peruano Llapo Ramos (2019), analiza el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura Cálculo 2 en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Privada del Norte. El estudio destaca que la implementación de estrategias gamificadas, mediante el programa “GAMICLASS”, favorece una mayor motivación, participación y comprensión de los contenidos matemáticos. Además, se resalta que la gamificación funciona como una herramienta didáctica innovadora que puede complementar métodos tradicionales, ayudando a mejorar la experiencia educativa y el desempeño en asignaturas complejas como matemáticas dentro de la educación superior.

Anicama Silva (2020), examina la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú en el curso de psicoterapia conductual cognitiva. La investigación resalta que la incorporación de estrategias gamificadas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a optimizar el desempeño académico, promoviendo una mayor motivación y compromiso entre los estudiantes. Además, el estudio enfatiza que la gamificación facilita una experiencia educativa más dinámica, interactiva y efectiva, fortaleciendo tanto el interés como la participación activa de los alumnos en contextos de educación superior.

En este mismo orden de ideas Montero Barrionuevo (2023), analiza la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de la asignatura Fundamentos de Programación en la Universidad Continental durante el año 2021. El estudio evidencia que la incorporación de estrategias gamificadas, especialmente mediante el uso de plataformas como Kahoot, mejora significativamente el desempeño

y la comprensión de contenidos relacionados con programación.

Se destaca que la gamificación fomenta un aprendizaje más activo, motivado y participativo, lo cual contribuye a un mejor dominio de habilidades específicas del curso, como la manipulación de datos y estructuras básicas de programación. Además, la investigación resalta que el empleo de técnicas lúdicas dinamiza las clases y puede aplicarse con éxito en modalidades presenciales y virtuales, favoreciendo la interacción y el interés de los estudiantes durante el proceso formativo.

Las investigaciones internacionales y peruanas coinciden en reconocer la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora con un potencial significativo para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en educación superior. Los estudios internacionales, como el de Manzano-León et al. (2021), ofrecen una revisión sistemática que confirma la efectividad general de la gamificación, resaltando elementos recurrentes como puntos, insignias y clasificaciones, y señalando la necesidad de un diseño equilibrado que evite depender exclusivamente de motivaciones extrínsecas.

Por su parte, Alonso-García et al. (2021); y García-Álvarez (2022), destacan la importancia de adaptar las estrategias gamificadas a contextos específicos y modalidades, como la educación en línea, subrayando que la personalización y la integración con metodologías activas potencian su impacto.

Desde la perspectiva latinoamericana, López (2021), aporta una visión contextualizada desde la educación deportiva en Colombia, mostrando cómo la gamificación favorece el aprendizaje significativo y dinámico en ámbitos específicos. Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023), enfatizan en la importancia de las estrategias



docentes y los retos en la implementación, como la formación y recursos, lo que evidencia que la gamificación no solo depende de la tecnología sino del acompañamiento pedagógico efectivo.

En el contexto peruano, los trabajos de Llapo (2019); Anicama (2020); y Montero (2023), aportan evidencia empírica sobre el impacto positivo de la gamificación en diversas disciplinas, desde programación y psicoterapia hasta matemáticas, mostrando mejoras en la motivación y el rendimiento académico.

Aunque estos estudios comparten un enfoque cuasi-experimental y el uso de herramientas digitales (como Kahoot y GAMICLASS), también reflejan desafíos comunes, como la necesidad de formación docente y la adaptación a realidades locales. En este sentido, los aportes peruanos complementan y validan las tendencias internacionales, a la vez que subrayan la relevancia de adaptar la gamificación a las condiciones y recursos específicos de cada institución.

La convergencia de hallazgos internacionales y peruanos refuerza la gamificación como una metodología versátil y efectiva, pero que requiere un diseño cuidadoso, enfoque contextualizado y apoyo institucional para maximizar sus beneficios en la educación superior. Asimismo, se destaca la importancia de futuras investigaciones longitudinales y multidimensionales que exploren el impacto sostenido y la diversidad de perfiles estudiantiles y docentes.

#### **1.4. Rendimiento académico universitario: retos y perspectivas actuales**

El rendimiento académico universitario constituye un indicador clave del éxito estudiantil y del cumplimiento de los objetivos formativos de las instituciones de educación superior. Sin embargo, su mejora y sostenimiento enfrentan numerosos desafíos en el contexto actual.



Diversos estudios coinciden en que factores como la motivación intrínseca, la autogestión del aprendizaje, el apoyo institucional, las estrategias pedagógicas y el entorno socioeconómico inciden directamente en el desempeño académico de los estudiantes (Cruz et al., 2025).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2005), lo define como “*el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los estándares y objetivos del currículo educativo*”.

Valle et al. (2010), plantean que es “*el producto del esfuerzo cognitivo del estudiante, influido por factores motivacionales, personales y contextuales que se reflejan en su desempeño evaluado académicamente.*”

Entretanto Martínez y González (2012), consideran que el rendimiento académico “*es una manifestación observable del aprendizaje del estudiante, que se evalúa mediante pruebas, trabajos, proyectos u otras actividades calificadas.*”

Las definiciones de rendimiento académico analizadas coinciden en concebirlo como una medida del aprendizaje y desempeño del estudiante en el ámbito educativo, usualmente reflejado a través de calificaciones o evaluaciones que indican el grado de cumplimiento de los objetivos curriculares. Sin embargo, más allá de ser un simple indicador numérico, el rendimiento académico es entendido como un fenómeno multifactorial que involucra aspectos cognitivos, motivacionales, personales y contextuales.

También enfatizan que es un resultado tangible del proceso educativo, asociado directamente con el logro de metas establecidas en el currículo; e influenciado por factores internos y externos del estudiante como





la motivación, las habilidades intelectuales; junto al entorno familiar y social,

Asimismo, destacan que el rendimiento académico es observable mediante instrumentos de evaluación, lo que implica que su medición es tanto cuantitativa como cualitativa. En conjunto, estas definiciones sugieren que el rendimiento académico no solo es un reflejo del conocimiento adquirido, sino también una manifestación del proceso integral de aprendizaje, influenciado por múltiples variables que deben considerarse para entender y mejorar la experiencia educativa.

Para aumentar el rendimiento académico de los estudiantes entre los principales retos destaca la necesidad de adaptar los modelos educativos a contextos híbridos o virtuales, donde se requiere un mayor compromiso y autonomía por parte del estudiante (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020). Además, el aumento de la deserción y el bajo rendimiento en algunas carreras técnicas y científicas han generado preocupación sobre la efectividad de los métodos tradicionales de enseñanza.

En respuesta a estos desafíos, las universidades están explorando nuevas metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y, más recientemente, la gamificación, con el fin de elevar la participación activa y los niveles de logro académico (Domínguez et al., 2013).

Asimismo, el rendimiento académico no puede analizarse de manera aislada, sino que debe entenderse dentro de un enfoque integral que considere la salud mental, el bienestar emocional y el equilibrio entre vida personal y académica (Son et al., 2020). Las perspectivas actuales apuntan a la necesidad de construir entornos de aprendizaje más flexibles, inclusivos y motivadores, que fomenten el pensamiento crítico, la creatividad y la

autorregulación, competencias esenciales para el éxito académico y profesional en el siglo XXI.

El rendimiento académico se relaciona con la valoración del aprendizaje adquirido en el ámbito universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es considerado como alguien maduro, disciplinado, capaz de desenvolverse satisfactoriamente ante las diferentes situaciones que se le presenta en el ámbito cotidiano. De ahí que según Rodríguez & Madrigal (2016), el rendimiento académico es considerado un indicador de eficacia y calidad educativa. Pero es concebido también como un problema multifactorial en el que pueden intervenir diversas variables, como: la práctica docente, tipo de asignatura, entorno familiar, apoyo institucional, motivación, entre otras.

Es importante destacar que muchos estudiantes carecen de conocimiento sobre los procedimientos necesarios para alcanzar un aprendizaje significativo, debido a que suelen recurrir principalmente a métodos de estudio basados en la repetición y la memorización. Esta situación no es exclusiva de niveles educativos básicos, sino que se extiende también al ámbito universitario, donde los estudiantes enfrentan mayores dificultades cuando se les presentan desafíos cognitivos más complejos. Estas dificultades se derivan, en gran medida, de la falta de exposición previa a estrategias de aprendizaje más profundas y efectivas.

Dado este contexto, es fundamental que los docentes universitarios estén no solo predispuestos, sino también bien preparados, con un repertorio amplio de herramientas y enfoques pedagógicos que les permitan facilitar un aprendizaje verdaderamente significativo en sus estudiantes. Esto implica la implementación de diversas alternativas y métodos de enseñanza que se adapten a las necesidades y desafíos específicos de los alumnos.





Los factores personales son elementos fundamentales en el rendimiento académico, pues las aptitudes, las actitudes, la motivación y las expectativas del estudiantado pueden influir significativamente en sus resultados académicos.

En el campo de la educación, existe una extensa cantidad de estudios que examinan los factores personales que impactan en el rendimiento académico de los estudiantes. Garbanzo (2014), destaca entre los factores más relevantes la motivación, el autoconcepto, la autoeficacia percibida y el bienestar psicológico, entre otros. Además, Garbanzo (2014), señala que, ante los resultados académicos, los estudiantes suelen justificar su rendimiento basándose en elementos como su capacidad, el esfuerzo invertido, la suerte y la dificultad de las tareas.

La motivación es un componente esencial que impulsa a una persona a actuar de manera específica para alcanzar un objetivo determinado. Según Martínez (2018), la motivación es una fuerza compleja que integra procesos cognitivos, psicológicos, afectivos y sociales. Libao et al. (2016), refuerzan esta idea al señalar que la motivación tiene una influencia más significativa en el rendimiento académico que factores como el sexo, la edad o el nivel educativo. Este factor es crucial en el proceso de aprendizaje, ya que motiva al estudiante a realizar acciones que pueden conducir a resultados académicos positivos o, en su ausencia, a resultados negativos.

El autoconcepto también juega un papel crucial en el rendimiento académico. Un autoconcepto positivo, en el que el estudiante se percibe como competente y confía en sus habilidades, está directamente relacionado con un mejor rendimiento. Por otro lado, un autoconcepto negativo puede llevar a actitudes derrotistas y a una percepción de incapacidad, como lo

señala Erazo (2011), cuando menciona frases comunes entre estudiantes con bajo autoconcepto, tales como “soy tonto” o “las matemáticas son muy difíciles”. Por tanto, el autoconcepto es un factor clave que influye en la actitud del estudiante hacia su propio aprendizaje y en la calidad de su rendimiento académico.

La autoeficacia, que se refiere a la evaluación que un estudiante hace de su propia capacidad para cumplir con una tarea intelectual, es otro factor determinante en el rendimiento académico. Como explican Garbanzo (2014); Borja et al. (2021); y Gedda Muñoz et al. (2021), la autoeficacia está estrechamente ligada a la persistencia, el deseo de éxito, las expectativas académicas y la motivación. Un estudiante que se siente capaz de enfrentar un desafío académico es más probable que sea persistente, motivado y tenga una mejor disposición para enfrentar su educación.

En cuanto a las emociones y el nivel de satisfacción, estos también juegan un papel significativo en el rendimiento académico. Los estudiantes con un alto rendimiento académico suelen mostrar una mayor estabilidad emocional, mejor control de la frustración y niveles más bajos de ansiedad. López-Mungía (2008), sugiere que una mayor inteligencia emocional se correlaciona con un mejor rendimiento académico. Por lo tanto, es esencial que la enseñanza universitaria incorpore estrategias que promuevan un ambiente de aprendizaje cálido y propicio, donde las actividades académicas puedan desarrollarse de manera óptima.

Es crucial subrayar que la satisfacción de los estudiantes con su institución educativa y su sentido de bienestar pueden verse gravemente afectados cuando no se proporciona un ambiente adecuado. Por ejemplo, el acoso por parte de profesores es un problema que no solo disminuye la calidad educativa, sino que también pone en riesgo la seguridad y el bienestar emocional



de los estudiantes, afectando a toda la comunidad educativa.

Romero-Palencia y Plata-Santander (2015), destacan la gravedad del acoso escolar en universidades; mientras que Ortega (2010), define el acoso como un conjunto de comportamientos hostiles y poco éticos dirigidos intencionalmente hacia otra persona con el fin de causar daño, utilizando un poder real o ficticio. Este tipo de ambiente tóxico puede reducir drásticamente la calidad de la experiencia educativa y el rendimiento académico de los estudiantes.

La medición del rendimiento académico en la educación superior es un proceso complejo que va más allá de las calificaciones numéricas. Según Acosta Jiménez y Baldiris Navarro (2020), el rendimiento académico debe abordarse tanto cuantitativa como cualitativamente para reflejar tanto los logros como los retos del estudiante.

Además, la evaluación formativa, que incluye técnicas como la autoevaluación y la coevaluación, es cada vez más valorada por su capacidad para promover la reflexión crítica y la autonomía en el aprendizaje. La autoevaluación, por ejemplo, permite a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora, fomentando una mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje.

La implementación de rúbricas también ha demostrado ser eficaz en la evaluación del rendimiento académico. Las rúbricas proporcionan criterios claros y específicos que guían tanto a docentes como a estudiantes, facilitando una evaluación más objetiva y transparente (México. Secretaría de Educación Pública, 2020).

En el contexto actual, marcado por la creciente incorporación de modalidades virtuales e híbridas en la educación superior, es fundamental considerar la interacción y el compromiso del estudiante con las



plataformas digitales como indicadores adicionales del rendimiento académico. El uso de tecnologías digitales puede tener un impacto considerable en el rendimiento académico al facilitar nuevas formas de interacción y aprendizaje (Maza et al., 2024).

De esta forma, medir el rendimiento académico de manera efectiva requiere un enfoque multidimensional que combine datos cuantitativos y cualitativos, integrando además el contexto socioemocional del estudiante para obtener una visión más completa y realista de su desempeño y potencial.

### ***1.5. Herramientas de gamificación aplicadas al desarrollo de contenidos y su impacto en el rendimiento académico universitario***

La gamificación ha transformado la educación superior al introducir dinámicas y elementos propios de los juegos en el diseño y desarrollo de contenidos educativos. Las herramientas de gamificación ofrecen recursos tecnológicos que facilitan la creación de actividades interactivas, competitivas y colaborativas, las cuales fomentan la motivación, la participación activa y el compromiso de los estudiantes, elementos fundamentales para mejorar el rendimiento académico (Manzano-León et al., 2021).

¡Entre las plataformas más utilizadas se encuentran Kahoot! y Quizizz, que permiten a los docentes crear cuestionarios interactivos con temporizadores, puntos y clasificaciones en tiempo real. Estas aplicaciones convierten el repaso de contenidos en una experiencia lúdica, estimulando la atención y el aprendizaje activo (Alonso-García et al., 2021). Por ejemplo, Montero (2023), evidencia que la implementación de Kahoot! en la asignatura de Fundamentos de Programación contribuyó a incrementar la participación y mejorar la comprensión de conceptos complejos, reflejándose en un mejor desempeño académico.



Otra herramienta destacada es Classcraft, que utiliza un sistema de rol y recompensas para transformar el ambiente de clase en una aventura colectiva. Los estudiantes ganan puntos por cumplir tareas, colaborar y comportarse adecuadamente, lo que incentiva la responsabilidad y el trabajo en equipo (Kapp, 2012). Esta metodología ha mostrado resultados positivos en la reducción del abandono académico y en el aumento de la motivación intrínseca.

Asimismo, plataformas como Duolingo aplican la gamificación en el aprendizaje de idiomas, combinando niveles, desafíos diarios y recompensas, lo que mantiene a los estudiantes comprometidos y mejora la retención del vocabulario y la gramática (Manzano-León et al., 2021). Esta estrategia puede adaptarse a otras disciplinas para diversificar el acceso al conocimiento.

Además, herramientas como Socrative permiten realizar evaluaciones formativas instantáneas, con retroalimentación inmediata que facilita la detección temprana de dificultades y la adaptación del proceso docente (Deterding et al., 2011). La integración de estas tecnologías en el aula digital apoya la personalización del aprendizaje y la mejora continua del rendimiento.

En conjunto, la utilización de estas herramientas gamificadas contribuye a crear entornos educativos más dinámicos y centrados en el estudiante, favoreciendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales esenciales para el éxito académico (Manzano-León et al., 2021). Así, la gamificación aplicada al diseño de contenidos se consolida como una estrategia innovadora que impacta positivamente en el rendimiento académico universitario y en la calidad de la educación superior.



Existen otros recursos que pueden ser implementados en el entorno de clase, los cuales combinan la gamificación con las tecnologías digitales. Estos recursos facilitan la creación de contenidos atractivos y dinámicos para los estudiantes universitarios. A continuación, se presenta una lista de algunas de estas herramientas en la tabla 2.1.

**Tabla 2.1. Herramientas y aplicaciones de gamificación.**

CEREBRITI	Una plataforma de origen español con proyección global, se centra en el uso de juegos educativos. Esta plataforma ofrece dos enfoques principales: por un lado, permite a los estudiantes diseñar sus propios juegos con fines educativos; por otro, les brinda la posibilidad de jugar con los contenidos creados por otros usuarios o docentes, con el objetivo de reforzar los conocimientos adquiridos.
CLASSCRAFT	Esta herramienta se asemeja considerablemente a un videojuego, ya que permite la implementación de gamificación de tipo estructural, adaptándose a lo largo de un curso completo. Su particularidad radica en que, por un lado, facilita que el docente desarrolle sus clases a su propio ritmo, mientras que, al mismo tiempo, sirve como un recurso de apoyo en el aula para fomentar el trabajo en equipo de manera significativa, además de incentivar la motivación de los estudiantes.
EDPUZZLE	La plataforma permite la creación de videos en los que se pueden añadir textos o comentarios durante su reproducción. Además, si los estudiantes se encuentran registrados, la herramienta guarda sus respuestas, lo que facilita al docente evaluar posteriormente el nivel de comprensión que cada alumno ha alcanzado en relación con el tema abordado.





EDUCAPLAY	<p>Es una plataforma gratuita que permite el diseño de actividades educativas multimedia. Ofrece una variedad de 16 tipos de actividades, como crucigramas, ruletas de palabras, adivinanzas, ejercicios de completar, mapas interactivos, entre otros. Las actividades creadas por el docente pueden personalizarse mediante la configuración de parámetros como el número máximo de intentos, la asignación de puntuaciones y los límites de tiempo. Además, estas actividades pueden organizarse en colecciones en función de una temática o un objetivo específico. La plataforma es compatible con sistemas LMS, como Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams, así como con sitios web y blogs. Asimismo, proporciona un catálogo de actividades creadas por la comunidad y genera informes sobre el desempeño de los estudiantes, lo que facilita la labor de seguimiento por parte del docente.</p>
KAHOOT	<p>Es una aplicación originaria de Noruega que, desde su lanzamiento, ha acumulado millones de usuarios en el ámbito educativo. Esta herramienta incorpora el juego como un componente fundamental en las actividades docentes, permitiendo que los estudiantes aprendan de forma consciente pero desde un enfoque lúdico. Su objetivo principal es aumentar la satisfacción de los estudiantes y fomentar un mayor compromiso con su proceso de aprendizaje.</p> <p>La plataforma está compuesta por dos portales: getKahoot, que es utilizado por los docentes para diseñar y gestionar las actividades, y Kahoot.it, al que los estudiantes acceden para participar en las actividades, ya sea de manera individual o en grupos. En getKahoot, se encuentra toda la información necesaria, incluido el registro previo para comenzar a usar la plataforma</p>

MENTIMETER	Esta herramienta facilita la creación de presentaciones interactivas al permitir la inclusión de preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, GIFs, entre otros elementos, lo que hace que las clases sean más dinámicas y entretenidas. Además, permite recopilar en tiempo real las opiniones, datos y encuestas de la audiencia, enriqueciendo así la interacción y el feedback durante las sesiones.
QUIZZZ	Esta herramienta de gamificación, de uso gratuito, permite a los docentes crear evaluaciones en línea y enviarlas a los estudiantes a través de un navegador web. Ofrece dos modalidades para su aplicación: en tiempo real durante la clase o para que los estudiantes lo completen en casa. Una vez que los estudiantes han respondido, el docente recibe un informe detallado con los resultados tanto individuales como del grupo, lo que le permite identificar áreas de mejora y ajustar su enseñanza en consecuencia.
SOCRATIVE	Esta herramienta permite al docente diseñar cuestionarios de diferentes tipos, como Quiz (evaluación tradicional), Space Race (cuestionario cronometrado) o Exit Ticket (evaluación con clasificación por resultados). Los estudiantes pueden responder en tiempo real desde sus dispositivos, mientras que el docente puede monitorear el progreso en directo y revisar los resultados detalladamente a través de los informes generados y almacenados por Socrative.

Un programa de gamificación en la universidad debe estar diseñado estratégicamente para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo de los estudiantes. Entre sus características principales se encuentra la incorporación de mecánicas de juego como recompensas, niveles, insignias, tablas de clasificación



y desafíos, que permiten generar un entorno competitivo y participativo.

Además, debe incluir objetivos claros y medibles, alineados con los resultados de aprendizaje del curso o programa académico. La retroalimentación inmediata y constante es otro elemento esencial, ya que ayuda al estudiante a identificar sus avances y áreas de mejora. Igualmente, importante es la personalización de la experiencia, permitiendo que los estudiantes progresen a su propio ritmo y con base en sus intereses.

El programa también debe promover la colaboración y el trabajo en equipo, facilitando actividades que estimulen la interacción entre los participantes. Por último, un sistema de gamificación efectivo debe integrarse coherentemente con el currículo, utilizar herramientas tecnológicas accesibles y ser evaluado regularmente para asegurar su impacto positivo en el rendimiento académico y el desarrollo de competencias clave.

Dentro de sus características principales se tienen:

- **Objetivos claros:** Los programas de gamificación deben tener metas específicas que el usuario pueda identificar con facilidad; de este modo, los usuarios pueden enterarse de cuáles son sus objetivos y enfocarse en mejorar sus habilidades específicas.
- **Retroalimentación constante:** La retroalimentación es esencial en la gamificación, pues le permite a los usuarios saber su progreso en tiempo real y ajustar su trabajo para satisfacer las metas. Este tipo de elementos, como puntos, niveles o insignias, son comunes en sistemas de recompensa.
- **Progresión y niveles:** Los programas de gamificación tienden a estar organizados en distintas etapas. Los usuarios pueden avanzar de nivel poco a poco con cada meta que cumple individualmente, de manera que sienten que han logrado algo



- Competencia y colaboración: Un buen programa de gamificación debe integrar los dos elementos. Por un lado, puede clasificación o emplea la tabla de perdedores; por otro lado, todo el mundo puede conseguir las metas finales juntos satisfactoriamente
- Recompensas: Para motivar a un usuario, es fundamental ofrecer incentivos o recompensas. Estos pueden venir en forma de puntos, insignias y trofeos virtuales, o cualquier otro tipo propio de premio que de un sentido a los logros alcanzados

Para desarrollar un programa de gamificación profesionalmente, se debe seguir un proceso paso a paso, en consideración a las características comunes en realidad de estos programas.

- Definición de objetivos: El primer paso es establecer metas claras y específicas con el programa de gamificación. En educación, una meta podría ser que los estudiantes participen más; para una empresa, que mejore la productividad.
- Identificación del público objetivo: La comprensión de quiénes serán los participantes es esencial, ya que cada grupo tiene necesidades y preferencias específicas. Esto permite adaptarse para maximizar la motivación de un juego.
- Selección de mecánicas y dinámicas de juego: Esto incluye la elección de sistemas de puntuación, niveles, insignias o sistemas de recompensa. Según Werbach y Hunter (2012), si se seleccionan las mecánicas adecuadas para el sistema de gamificación ello puede hacer más atractivo el programa, que sea mejor aceptado y que su impacto deje huella.
- Diseño de experiencias de usuario: Crear una experiencia atractiva es absolutamente crucial, ya que un diseño que tenga desafíos claros, sea atractivo y fácil de usar para el usuario, influirá en su participación.



- Implementación y prueba: Realizar pruebas piloto antes de lanzar cualquier programa a una escala masiva. Es posible valorar para ver si está funcionando como se previó el sistema y cómo operan los usuarios reales en la práctica ya que muchos campos de software aún necesitan ajustes.
- Evaluación continua: Una vez que el programa esté en funcionamiento, es importante medir el impacto y ajustar el programa según los resultados y el feedback de los participantes.

Los programas de gamificación en la educación pueden implementarse de diferentes maneras, como a través de plataformas de aprendizaje en línea que incluyen elementos de juego, aplicaciones interactivas, o incluso actividades en el aula. Khan Academy (2025), por ejemplo, utiliza logros e insignias para motivar a los estudiantes mientras avanzan en las lecciones. De esta forma, la gamificación se adapta a las distintas necesidades y contextos de aprendizaje, proporcionando un ambiente atractivo y estimulante para el aprendizaje.





# 02.

## **GAMIFICACIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO UNIVERSITARIO. RESULTADOS EN UNA FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **2.1. Caracterización de la asignatura Didáctica Aplicada en el I Ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú**

La asignatura Didáctica Aplicada en el primer ciclo de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (UNE), también conocida como “La Cantuta”, se configura como un componente fundamental en la formación inicial de los futuros educadores, al centrarse en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para la planificación, ejecución y evaluación del proceso

de enseñanza-aprendizaje en diversos contextos educativos.

Esta asignatura ofrece un enfoque integrador que articula la teoría pedagógica con la práctica educativa, permitiendo a los estudiantes no solo comprender los fundamentos conceptuales de la didáctica sino también desarrollar competencias prácticas que faciliten la aplicación efectiva de estrategias y métodos de enseñanza adaptados a las necesidades de los estudiantes. La sumilla indica que es una asignatura teórico-práctica, que brinda los conocimientos teóricos-científicos, cuyos contenidos son: fundamentos teóricos de la didáctica, didáctica aplicada a las áreas curriculares, taller de planificación y evaluación de actividades lúdicas por grupos etarios. La competencia principal es que el estudiante domine la didáctica de la especialidad para planificar, ejecutar y evaluar las acciones educativas en base a los estilos y ritmos de los niños menores de tres años.

### **Principales características y contenidos:**

- **Marco teórico sólido:** La asignatura inicia con la exploración de conceptos básicos de la didáctica, entendida como la ciencia que estudia los métodos y técnicas de enseñanza. Se abordan teorías del aprendizaje, enfoques pedagógicos contemporáneos y los principios que sustentan la práctica educativa eficaz. Esto incluye el estudio de modelos didácticos clásicos y actuales, así como la reflexión crítica sobre el rol del docente en el proceso educativo.
- **Diseño y planificación educativa:** Un componente central es la enseñanza sobre la elaboración de planes y programas de estudio, unidades didácticas y sesiones de aprendizaje. Se enfatiza la importancia de establecer objetivos claros, seleccionar



contenidos relevantes y organizar actividades didácticas coherentes que favorezcan el desarrollo integral del estudiante. Se capacita en la elaboración de instrumentos de evaluación que permitan medir los avances y logros académicos.

- **Metodologías activas y participativas:** La asignatura promueve la implementación de metodologías centradas en el estudiante, tales como el aprendizaje basado en problemas, proyectos, trabajo colaborativo y el uso de tecnologías educativas. Los futuros docentes aprenden a dinamizar el aula mediante técnicas que fomenten la motivación, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje.
- **Uso de recursos y materiales didácticos:** Se instruye sobre la selección, elaboración y uso efectivo de materiales educativos, desde recursos tradicionales hasta herramientas digitales y plataformas virtuales, para enriquecer las experiencias de aprendizaje y facilitar la comprensión de los contenidos.
- **Evaluación formativa y sumativa:** La asignatura aborda la importancia de emplear procesos de evaluación diversificados que permitan retroalimentar el aprendizaje, identificar dificultades y ajustar las estrategias pedagógicas. Se enseña a aplicar técnicas e instrumentos como rúbricas, pruebas objetivas, observación directa y autoevaluación, promoviendo una valoración integral del proceso educativo.

La asignatura se desarrolla bajo un enfoque activo y reflexivo, privilegiando la participación constante de los estudiantes a través de actividades prácticas, talleres, análisis de casos reales, simulaciones y debates. Esta metodología permite que los estudiantes vivencien y experimenten las situaciones propias del quehacer docente, desarrollando habilidades de comunicación, planificación y solución de problemas.





El trabajo colaborativo es promovido para potenciar el intercambio de ideas, la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades sociales esenciales para el ejercicio profesional. Además, la asignatura incentiva la autoevaluación y coevaluación como herramientas para fomentar la autonomía y la crítica constructiva.

La evaluación de la asignatura es continua e integral, considerando múltiples evidencias de aprendizaje, tales como la elaboración de planes y proyectos didácticos, informes de prácticas pedagógicas, exposiciones orales y participación en las actividades del curso. Esta evaluación busca no solo medir el conocimiento teórico, sino también la capacidad de aplicación práctica y la reflexión pedagógica del estudiante.

Didáctica Aplicada es una asignatura estratégica que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del sistema educativo peruano y global, caracterizado por la diversidad cultural, las nuevas tecnologías y la exigencia de una educación inclusiva y de calidad. La formación que ofrece fortalece la capacidad del futuro docente para diseñar ambientes de aprendizaje motivadores, contextualizados y centrados en el estudiante, contribuyendo así a la mejora del rendimiento académico y al desarrollo integral de sus futuros educandos.

La asignatura Didáctica Aplicada en el I ciclo de la UNE cumple un rol esencial en la formación de docentes competentes, críticos e innovadores, capaces de transformar las prácticas educativas tradicionales y promover procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos y significativos.

En el siguiente epígrafe se analiza la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada, I ciclo en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2024.

## **2.2. Gamificación y rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle**

La muestra utilizada en este estudio está conformada por todas las estudiantes de la promoción 2022-II, de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en Perú.

En el estudio, a partir de los datos de la preprueba presentados en la tabla 2.1. y la figura 2.1, se tiene que el 47,6% de los estudiantes muestra un rendimiento académico moderado, mientras que el 39,7% se encuentra en un nivel de rendimiento bajo-moderado. Por otro lado, solo el 12,7% de los estudiantes alcanza un rendimiento académico óptimo.

**Tabla 2.1. Tabla de preprueba.**

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Bajo rendimiento académico	25	39,7
	Moderado rendimiento académico	30	47,6
	Óptimo rendimiento académico	8	12,7
	Total	63	100,0



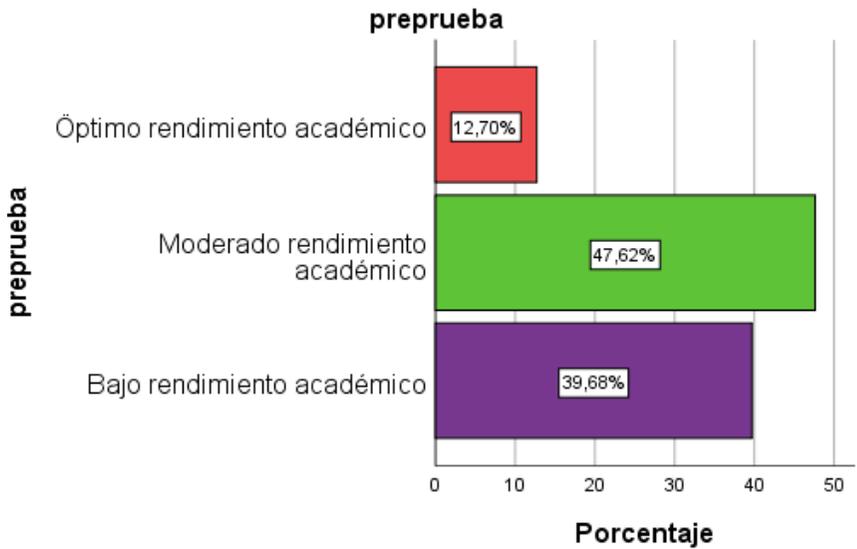


Figura 2.1. Resultados de la preprueba.

Mientras que de acuerdo con la información de los resultados de las pospruebas analizados en la tabla 2.2 y la Figura 2.2, el 57,1% de los estudiantes presenta un rendimiento académico óptimo, el 39,7% muestra un rendimiento moderado y solo el 3,2% alcanza un rendimiento bajo.

**Tabla 2.2. Tabla de posprueba.**

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Bajo rendimiento académico	2	3,2
	Moderado rendimiento académico	25	39,7
	Óptimo rendimiento académico	36	57,1
	Total	63	100,0



## Posprueba

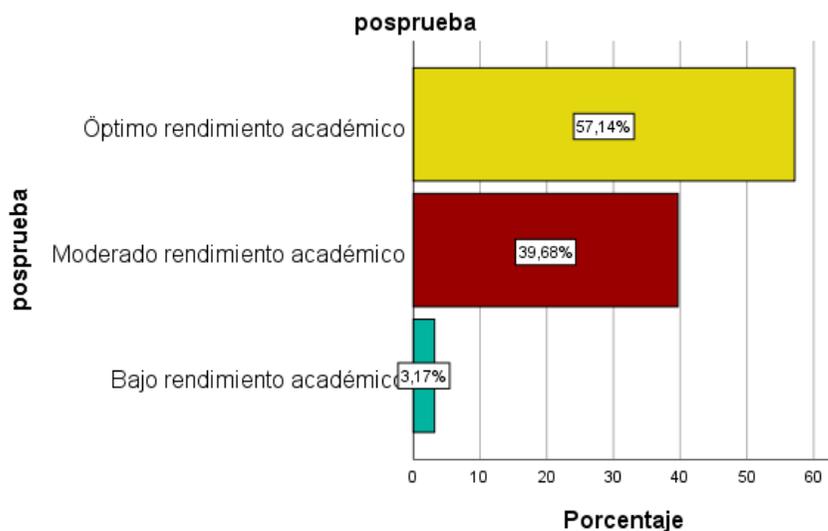


Figura 2.2. Resultados de la posprueba.

Por otro lado, luego de aplicarse la prueba de normalidad en el pretest y postest se tiene que tanto en el pretest como en el postest, el p-valor es 0.000, lo que es notablemente inferior a 0.05. Esto señala que en ambas situaciones debes descartar la hipótesis nula. Estos resultados se observan en la tabla 2.3.

**Tabla 2.3. Pruebas de normalidad.**

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
p r e - prueba	,258	63	,000	,782	63	,000
p o s - prueba	,365	63	,000	,692	63	,000

La distribución de la información de ambas mediciones no se rige por una distribución normal. Considerando que la información no es uniforme, por lo tanto, se empleara unas pruebas no paramétricas como la prueba de Wilcoxon permite medir los resultados del pretest con los del postest en un diseño de muestras relacionadas.



Luego de haber realizado la prueba no paramétrica de muestras relacionadas (Prueba de Wilcoxon) como  $(\text{Sig.}/2) 0.001/2 = 0.0005$  es menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, al 95 % de confianza se concluye que la medida del equilibrio a través del test del Rendimiento académico, al final de la aplicación del programa de gamificación es menor a la medida de equilibrio inicial.

Por todo lo expuesto anteriormente se puede concluir que el programa de gamificación influye ya que hubo una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2024.

**Tabla 2.4. Análisis de posprueba – preprueba.**

Z	-5,721b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Luego de haber realizado la prueba no paramétrica de muestras relacionadas (Prueba de Wilcoxon) como  $(\text{Sig.}/2) 0.001/2 = 0.0005$  es menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, la medida del equilibrio a través del test del Rendimiento académico, en su dimensión Habilidades de resolución de problemas al final de la aplicación del programa de gamificación es menor a la medida de equilibrio inicial (Tabla 2.5). Por todo lo expuesto anteriormente se puede concluir que el programa de gamificación influye ya que hubo una mejora en el rendimiento académico en su dimensión habilidades de resolución de problemas de los estudiantes de



la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2024.

**Tabla 2.5. Habilidades de resolución de problemas después - Habilidades de resolución de problemas antes.**

Z	-5,890b
Sig. asintótica(bilaterial)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos. En la tabla 2.6 se tiene que como el valor p es menor a 0.05, se puede concluir que existe una diferencia significativa entre el pretest y el postest, lo que significa que el programa de gamificación tuvo una influencia significativa. El cambio detectado entre las dos pruebas es significativo, lo que sugiere una mejora en el rendimiento académico en su dimensión Autonomía y aprendizaje después de haber participado en el programa. Tabla 2.6. Autonomía y aprendizaje después - Autonomía y aprendizaje antes.	
Z	-5,862b
Sig. asintótica(bilaterial)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Dado que el valor p (0.003) es menor que 0.05, se puede concluir que existe una diferencia significativa entre el pretest y el postest (Tabla 2.7). Esto implica que los estudiantes mejoraron sus resultados después de la intervención, es decir, el programa de gamificación tuvo un efecto positivo en las Competencias tecnológicas y digitales de los estudiantes. La diferencia detectada entre las dos pruebas es significativa, lo que sugiere una mejora clara en el rendimiento académico en su dimensión Competencias tecnológicas y digitales.



**Tabla 2.7. Competencias tecnológicas y digitales después – Competencias tecnológicas y digitales antes.**

Z	-5,371b
Sig. asintótica(bilateral)	,003
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos. Dado que el valor p (0.000) es menor que 0.05, se puede concluir que existe una diferencia significativa entre el pre-test y el postest (Tabla 2.8). Esto implica que los estudiantes mejoraron sus resultados después de la intervención, es decir, el programa de gamificación tuvo un efecto positivo en el Trabajo colaborativo y las Habilidades interpersonales de los estudiantes. La diferencia detectada entre las dos pruebas es significativa, lo que sugiere una mejora clara en el rendimiento académico en su dimensión Trabajo colaborativo y las Habilidades interpersonales. Tabla 2.8. Análisis del trabajo colaborativo y habilidades interpersonales después- antes.	
Z	-5,729b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Siendo la gamificación una estrategia pedagógica que emplea elementos propios del juego en contextos educativos, y su aplicación en el ámbito académico universitario ha demostrado efectos positivos en el rendimiento de los estudiantes. Al incorporar características como recompensas, niveles, misiones y retroalimentación constante, la gamificación busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En el campo del rendimiento académico podemos indicar que la gamificación mejora la retención del conocimiento y la transferencia de habilidades. Esto significa que los estudiantes no solo aprenden para pasar un examen, sino que entienden y pueden aplicar el conocimiento en situaciones prácticas o en entornos



laborales. Un mayor desempeño académico impulsado por la gamificación también ayuda a reducir índices de abandono y aumentar la satisfacción estudiantil, factores que fortalecen a los estudiantes universitarios.

En el trabajo presentado por el grupo de investigación propusimos comprobar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2024. Concluyendo que el programa de gamificación influye ya que hubo una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Educación Inicial en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2024.

Un trabajo similar realizó Montero (2021) cuyos resultados de este estudio indican que la Gamificación presenta un impacto positivo significativo en la mejora rendimiento académico en asignatura de Fundamentos de programación en universidades continentales en 2021.

Por lo tanto, se recomienda a los profesores de la Universidad Continental que consideren la gamificación como una estrategia de enseñanza para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. También resalta el trabajo de Anicama (2020); quien propone examinar como se presenta el efecto de la gamificación en el rendimiento académico de los alumnos de un curso de terapia cognitivo conductual de la Universidad Autónoma del Perú, Semestre I 2019. los resultados obtenidos permiten concluir que la aplicación de la gamificación tiene un efecto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes del módulo de aprendizaje de la carrera de psicoterapia, lo que se puede comprobar comparando las puntuaciones promedio de rendimiento



pretest ( $x=8.86$ ) y posttest ( $x=16.97$ ), con un valor de  $p<0.01$ . También es bueno resaltar el trabajo de Llipo (2019), quien demostró en qué medida el programa de gamificación mejora el rendimiento académico en el curso de Cálculo 2 en los estudiantes de la facultad de Ingeniería en la Universidad Privada del Norte, Trujillo 2017-2. Los resultados indican que la gamificación tiene un impacto significativamente positivo en el rendimiento académico del curso de Cálculo 2 en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Privada del Norte, Trujillo, durante el semestre 2017-2, en comparación con la metodología tradicional.

La gamificación no solo es una herramienta motivacional, sino una estrategia educativa que, al centrarse en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, impacta positivamente en el desempeño académico. Esto convierte a ambas variables en fundamentales para diseñar métodos pedagógicos innovadores y eficaces en el contexto.



# CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos se concluye que el programa de gamificación implementado en la asignatura de Didáctica Aplicada al I Ciclo ha tenido un impacto positivo y significativo en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle durante el año 2024. Este programa no solo ha enriquecido su aprendizaje general, sino que ha fortalecido distintas áreas específicas de sus competencias académicas y habilidades prácticas.

En primer lugar, el uso de la gamificación ha demostrado mejorar de manera significativa las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes. Este enfoque les ha permitido abordar situaciones complejas con mayor creatividad y eficacia, estimulando el pensamiento crítico y la capacidad de encontrar soluciones innovadoras en el contexto de la didáctica.

Asimismo, el programa ha influido positivamente en la dimensión de autonomía y aprendizaje. A través de las estrategias gamificadas, los estudiantes han podido desarrollar una mayor capacidad para gestionar su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones informadas y responsabilizándose de sus progresos académicos.

Además, se ha observado una mejora significativa en las competencias tecnológicas y digitales. La gamificación ha brindado a los estudiantes oportunidades para interactuar con herramientas digitales de manera efectiva, incrementando su familiaridad con las



tecnologías educativas y preparándolos para un entorno de aprendizaje moderno y dinámico.

Por otro lado, el programa ha fomentado un mejor desempeño en cuanto al trabajo colaborativo y las habilidades interpersonales. A través de actividades grupales y retos compartidos, los estudiantes han fortalecido su capacidad para trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y colaborar con sus pares, habilidades esenciales para su desarrollo profesional futuro.

En conjunto, estos resultados subrayan la efectividad del programa de gamificación como una herramienta pedagógica que va más allá del aprendizaje tradicional, ofreciendo un enfoque más interactivo y dinámico que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en múltiples dimensiones académicas y personales.

Los hallazgos de esta investigación podrían tener un impacto significativo en las políticas educativas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Si la gamificación demuestra ser efectiva, podría integrarse oficialmente en el currículo de otras asignaturas, fomentando un cambio institucional hacia métodos más modernos de enseñanza.

Aunque la investigación se limita a una universidad en particular, sus resultados pueden ser aplicables a otros contextos educativos similares, tanto a nivel nacional como internacional. Esto abriría la puerta a estudios comparativos que amplíen el conocimiento sobre la efectividad de la gamificación en distintos entornos académicos.

Los datos obtenidos podrían conducir al desarrollo de nuevas herramientas y plataformas de gamificación adaptadas específicamente a la educación superior. Estas herramientas podrían ser diseñadas para mejorar



la interacción, la evaluación y el seguimiento del progreso académico de los estudiantes.

Finalmente, este estudio puede servir como base para futuras investigaciones, explorando variables adicionales como la personalización de la gamificación según perfiles de estudiantes, su impacto en la equidad educativa, y su efectividad en diferentes disciplinas.

A partir de los resultados obtenidos y las conclusiones alcanzadas, se pueden proponer las siguientes recomendaciones para fortalecer el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes:

- Fomentar la implementación de programas de gamificación en entornos educativos: La integración de la gamificación en la enseñanza tiene un valor considerable, ya que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve una mayor participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al hacer que el aprendizaje sea más dinámico y motivador, estos programas captan la atención de los estudiantes y les ofrecen una forma de aprender que conecta con sus intereses y habilidades.
- Establecer un seguimiento continuo del impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes: Para maximizar los beneficios de la gamificación, es fundamental realizar un seguimiento constante que permita evaluar los cambios en el rendimiento académico y las áreas específicas de mejora. Este seguimiento permitirá realizar ajustes en el programa, adaptándolo a las necesidades cambiantes de los estudiantes y asegurando que cada uno de ellos aproveche al máximo el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar y optimizar los programas de gamificación: La creación de programas de gamificación no



solo tiene un impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilita el desarrollo de habilidades clave, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la autonomía. Estas habilidades son esenciales no solo en el contexto académico, sino también en la vida personal y profesional de los estudiantes. Además, la gamificación permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales, proporcionando una experiencia educativa enriquecida y personalizada que potencia el rendimiento académico y el desarrollo integral de cada estudiante.

- Continuar investigando estrategias de aprendizaje innovadoras para mejorar el rendimiento académico: Es importante que la investigación en torno a estrategias como la gamificación y otros métodos de aprendizaje activo siga avanzando. Esto permitirá identificar programas que incentiven el aprendizaje significativo y el logro de metas a nivel universitario, especialmente en el ámbito de la formación docente. La educación superior, y en particular la formación de futuros docentes, se beneficiará enormemente de estos enfoques innovadores, ya que estos profesionales podrán aplicar estos métodos en su propia práctica, multiplicando el impacto en futuras generaciones de estudiantes.
- Estas recomendaciones buscan aprovechar los beneficios de la gamificación para crear entornos educativos más participativos, motivadores y efectivos, donde los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades fundamentales para enfrentar los desafíos del futuro.



- Acosta Jiménez, J. C., & Baldiris Navarro, I. (2020). Revisión de los métodos de medición del rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *Teknos Revista científica*, 20(1), 10–16. <https://doi.org/10.25044/25392190.1001>
- AlMarshedi, A., Wills, G., & Ranchhod, A. (2016). Gamifying Self-Management of Chronic Illnesses: A Mixed-Methods Study. *JMIR Serious Games*, 4(2), e14. <https://doi.org/10.2196/games.5943>
- Alonso-García, S., Martínez-Domingo J., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Revista Científica de Educación y Comunicación*, 23, 1-21. <https://www.redalyc.org/journal/6837/683772036006/html/>
- Anicama, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I*. (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University, School of Education and Human Development. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Borja Naranjo, G. M., Martínez Benítez, J. E., Barreno Freire, S. N., & Haro Jácome, O. F. (2021). 3.- Factores asociados al rendimiento académico: Un estudio de caso. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(3), 54–77. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1509>





- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: reflexiones sobre la docencia en línea. *Campus Virtuales*, 9(2), 1–12. <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/37de4463-f2d0-43bc-825b-a9d1e5f0517a/content>
- Cano-García, F. J., & Justicia-Justicia, F. (2020). Rendimiento académico en educación superior: factores individuales y contextuales. *Revista de Educación*, 390, 23–50.
- Cruz Navarro, C., Berlanga Reséndiz, K., Hernández Reséndiz, S., & Martínez Corona, J. I. (2025). Rendimiento académico en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista San Gregorio*, 1(Especial\_2), 142–153. [https://doi.org/10.36097/rsan.v1iEspecial\\_2.2895](https://doi.org/10.36097/rsan.v1iEspecial_2.2895)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- 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>
- 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>
- Erazo, O., (2011). El rendimiento académico, un fenómeno de múltiples relaciones y complejidades. *Revista Vanguardia Psicológica clínica teórica y práctica*, 2(2), 144-173. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4815141.pdf>

- Fraile Aranda, A. (2009). La autoevaluación: una estrategia docente para el cambio de valores educativos en el aula. *Ser Corporal*, 3, 6-18. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3441758.pdf>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gaitán, V. (2022). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, F., Molina, R., & Faraón, L. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas en el aprendizaje. (Ponencia). *XX Jornadas sobre enseñanza universitaria de la Informática*. Alicante, España.
- Garbanzo-Vargas, G., (2014). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios desde el nivel socioeconómico: Un estudio en la Universidad de Costa Rica. *Revista Electrónica Educare*, 17(3), 57-87. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s1409-42582013000300004](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1409-42582013000300004)
- García-Álvarez, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE*. (Tesis doctoral). Universitat Oberta de Catalunya.
- Gedda Muñoz, R. A., Villagrán del Picó, N., & Valdés Badilla, P. (2021). Asociación entre el autoconcepto académico con el rendimiento académico en estudiantes universitarios físicamente activos e inactivos. (Association between academic self-concept with academic achievement in physically active and inactive university studen. *Retos*, 41, 1–8. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.82565>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.





- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Alianza Editorial.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Khan Academy. (2025). How does Khan Academy's reward system work? Khan Academy. <https://support.khanacademy.org/hc/en-us/articles/5548760867853--How-do-Khan-Academy-s-Mastery-levels-work>
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Libao, N., Sagun, J., Tamangan, E., Pattalitan, A., Dupa, M., & Bautista, R., (2016). Science Learning Motivation as Correlate of Students' Academic Performances. *Journal of Technology and Science Education*, 6(3), 209-218. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135400.pdf>
- Lima Quinde, M. A., Solórzano Ortega, C. V., León Quiñonez, V. H., & Romero Amores, N. V. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Revista Social Fronteriza*, 5(2). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)697](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)697)
- Llapo, J. W. (2019). *La Gamificación para el rendimiento académico en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN, Trujillo 2017*. (Tesis de maestría). Universidad San Pedro.

- López, D. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas de Santander*. (Tesis de posgrado). Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- López-Mungía, O. (2008). *La Inteligencia emocional y las estrategias de aprendizaje como predictores del rendimiento académico en estudiantes universitarios*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Luo Z. (2023). The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. *Behavioral sciences (Basel, Switzerland)*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Martínez, J., (2018). *Diferenciales de género y actividad física en los estudiantes de la Universidad Central del Ecuador*. (Tesis Doctoral). Universidad de Alicante.
- Martínez, M. T., & González, F. (2012). *Evaluación educativa: teoría y práctica*. Editorial UOC.
- Maza Guamán, M. P., Pizarro Duran, T. J., Piedra Tito, P. F., Llivisaca Llivicura, C. R., Guachizaca Uyaguari, J. M., & CamachoCastillo, B.D.R. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *Revista InveCom.*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13787487>
- México. Secretaría de Educación Pública. (2020). Evaluación formativa. *Subsecretaría de Educación Media Superior*. [https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Evaluacion\\_formativa%20en%20el%20MCCEMS.pdf](https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Evaluacion_formativa%20en%20el%20MCCEMS.pdf)
- Montero, K. M. (2023). *Gamificación en el rendimiento académico de la asignatura de Fundamentos de Programación de la Universidad Continental 2021*. (Tesis de maestría). Universidad Continental.





- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H. (2019). *Engaging children with educational content via Gamification*. *Smart Learn*. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. del S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2005). *Guía metodológica para el análisis de los factores asociados al rendimiento escolar*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244238>
- Ortega, R. (2010). *Agresividad injustificada, bullying y violencia escolar* (Vol. 10). Alianza Editorial.
- Pokorny, L. (2019). *Urban high school teachers' experiences using gamification with students who have difficulty staying on task*. (Tesis doctoral). Universidad de la Ciudad de Nueva Jersey.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Raduan, J., Farray, D., Melian, C., Ramírez, A. S., Suárez, F., Rodríguez, E., Suarez-Bonnet, A., & Carrascosa, C. (2018). Comparación de dos herramientas de gamificación para el aprendizaje en la docencia universitaria. (Ponencia). *V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC*. Las Palmas de Gran Canaria, España.
- Ramos Cevallos, M. P., Segovia Avendaño, M. E., & Juárez Tamayo, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Reyes, W. R., & Quiñonez, S. H. (2020). El potencial de la gamificación para la Educación a Distancia en México. *Etic@net (Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento)*, 18(1), 173-195. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v18i1.11887>

- Rodríguez, I., & Madrigal, A. (2016). Rendimiento académico y estrategias de aprendizaje. *Revista de Docencia e Investigación Educativa*, 2(6), 26-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7473333&orden=0&info=link>
- Romero-Palencia, A., & Plata-Santander, J. V., (2015). Acoso escolar en universidades. *Enseñanza e investigación en psicología*, 20(3), 266-274. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29242800003.pdf>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sailer, M., Hense, J., 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>
- Sikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Son, C., Hegde, S., Smith, A., Wang, X., & Sasangohar, F. (2020). Effects of COVID-19 on College Students' Mental Health in the United States: Interview Survey Study. *J Med Internet Res.*, 22(9). <https://www.jmir.org/2020/9/e21279>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC.
- Torres Fernández, D., Blanca Moya, E., & Pérez Sánchez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista De Psicología*, 39(2), 531-551. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.002>
- Valle, A., Cabanach, R. G., Núñez, J. C., González-Pienda, J. A., & Rodríguez, S. (2010). *Motivación y aprendizaje en educación superior*. Narcea Ediciones.



Villegas, E. (2022). *Didactic strategies to promote creative thinking in classrooms*. Revista Innova Educación, 4 (1), 109-119. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/download/402/520/1701>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton School Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing*. O'Reilly Media, Inc.



## **Anexo 1. Cuestionario sobre rendimiento académico (pre test).**

Instrucción: Estimado estudiante a continuación le presentamos estas preguntas con la finalidad de recabar información. Para seleccionar tu respuesta adecuada deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un X la respuesta correcta

Categorías:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
muy en des- acuerdo	En des- acuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo

<b>N°</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	<b>Dimensión 1: Habilidad de Resolución de Problemas</b>					
1.	Soy capaz de identificar claramente los problemas al enfrentar situaciones académicas.					
2.	Analizo todas las posibles soluciones antes de tomar una decisión en un problema académico.					
3.	Tengo la habilidad para aplicar diferentes estrategias cuando enfrento un problema complejo.					
4.	Mantengo la calma y la organización al enfrentar problemas académicos difíciles.					
5.	Evalúo los resultados obtenidos después de aplicar una solución a un problema.					
	<b>Dimensión 2: Autonomía y Autoaprendizaje</b>					
6	Me esfuerzo por buscar información adicional cuando no comprendo un tema.					

7	Planifico mi tiempo de estudio y cumplo con el horario establecido para cada asignatura.					
8	Me siento motivado/a para aprender de forma autónoma, sin necesidad de supervisión constante.					
9	Soy capaz de identificar mis fortalezas y áreas de mejora en mi aprendizaje.					
10	Utilizo herramientas de autoevaluación (como exámenes de práctica) para monitorear mi progreso.					
	<b>Dimensión 3: Competencias Tecnológicas y Digitales</b>					
11	Manejo con facilidad las plataformas virtuales utilizadas en mi curso o institución.					
12	Puedo buscar y seleccionar información académica relevante en Internet de manera efectiva.					
13	Utilizo programas y aplicaciones digitales para realizar mis tareas y proyectos académicos.					
14	Estoy familiarizado/a con herramientas de colaboración en línea, como documentos compartidos o plataformas de comunicación.					
15	Me adapto rápidamente al uso de nuevas tecnologías que son útiles para mi aprendizaje.					
	<b>Dimensión 4: Trabajo Colaborativo y Habilidades Interpersonales</b>					
16	Soy capaz de comunicar mis ideas claramente al trabajar en equipo.					

17	Escucho activamente las opiniones y sugerencias de mis compañeros de grupo.					
18	Me esfuerzo por cumplir con las tareas que me corresponden en actividades grupales.					
19	Ayudo a mis compañeros cuando tienen dificultades en proyectos compartidos.					
20	Mantengo una actitud de respeto y cooperación en el trabajo en equipo.					



## ***Consuelo Nora Casimiro Urcos***

Docente Investigadora con Posdoctorado en Didáctica de la Investigación Científica, INICC-Perú (convenio con la Universidad Autónoma España de Durango, México). Posdoctorado en Neurociencia en Educación e Investigación Científica (Convenio Universidad Internacional San Isidro Labrador – UISIL, Costa Rica) entre otros; Doctora y magister en Ciencias de la Educación graduada en la Universidad San Martín Porres. Docente Principal en la Universidad Nacional de Educación. Especialización en Estimulación Temprana, SPSS, Atlas TI e Inteligencia Artificial Con experiencia en pre y posgrado de universidades públicas y privadas. Docente asesora a nivel nacional e internacional. Autora de diversos artículos indizados en base de datos de alto impacto y textos universitarios.



### ***Walther Hernán Casimiro Urcos***

Posdoctor en Didáctica de la Investigación,  
Posdoctor en Investigación Cualitativa  
Posdoctor en Sistemas Diacrónicos y  
Sincrónicos de la Investigación Científica.  
Doctor en Educación, Magister en Docencia  
Universitaria, Bachiller en Ingeniería  
Electrónica y Licenciado en Educación.  
Catedrático en maestría y doctorado en varios  
programas de posgrado en Universidades  
de Latinoamérica y del Perú. Especialista  
en tratamiento de datos de investigación  
Cuantitativa. Par evaluador de revistas  
internacionales y nacionales. Ponente en  
congresos nacionales e internacionales.  
Autor y coautor de artículos científicos en  
revistas indexadas en bases de datos de alto  
impacto.



### ***Donatila Tobalino López***

Doctora en Ciencias de la Educación de Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC), Maestra en Educación de Universidad Particular San Martín de Porres. Licenciada en Educación Primaria, Licenciada en Educación Inicial, Segunda Especialidad en Retardo Mental y Estimulación Temprana de la Universidad Mayor de San Marcos, con Pos-Doctorado en Sociedad Cultura y Educación de la Universidad de Santo Tomás de Colombia. Pos-Doctora en Sistemas Diacrónicos y Sincrónicos de la investigación de la Universidad Santo Tomás de Colombia-UNE- Perú y otros. Autora de diversos textos y artículos de la especialidad de Educación Infantil de alto impacto, Se desempeña con docente principal de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, con más de 30 años de servicios, con experiencia en gestión universitaria como Directora de Departamento de Pedagogía infantil y Decana de la Facultad de Educación Inicial.



***Lourdes Basilia Pareja Pérez***

Psicóloga y docente universitaria con Doctorado en Ciencias de la Educación y Maestría en Docencia Superior. Licenciada en Educación con especialización en Educación Inicial y Educación Especial. Cuenta con diplomados, coautora de libros y publicaciones en revistas indexadas e investigaciones en el campo educativo. Ha sido docente de la Universidad César Vallejo y jefa del Departamento Psicopedagógico en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta. Actualmente, es docente nombrada de la Facultad de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta. Además, es miembro activo de la Asociación Amigos de Villa, organización dedicada a la ejecución de proyectos educativos dirigidos a la recuperación de niños con problemas de aprendizaje en instituciones públicas.



### ***Elizabeth Mercedes Vegas Palomino***

Educadora con una vasta y destacada carrera. Posee el grado de Doctora en Ciencias de la Educación y es Maestra en Administración de la Educación y Docencia Universitaria. Su sólida base pedagógica se inició con su licenciatura en Educación Inicial, la cual ha complementado con una Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje. Especialista en educación personalizada, lo que refleja su compromiso con metodologías innovadoras. Con más de 30 años de servicio ininterrumpido a la educación, cuenta con amplia experiencia en los niveles de inicial y primaria en la Educación Básica Regular. Actualmente, se desempeña como docente en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Es también autora de textos y artículos de alto impacto en la especialidad de educación infantil. Su experiencia como Capacitadora-Mentora en los programas Plancad-Pronafcad y, actualmente, como mentora en el Programa de Inducción Docente del Ministerio de Educación, subraya su rol activo en la formación y el desarrollo profesional de nuevos educadores.



### ***Aquila Priscila Montañez Huancaya de Salinas***

Docente e Investigadora RENACYT, con Posdoctorado en Didáctica de la Investigación Científica, INICC-Perú (convenio con la Universidad Autónoma España de Durango, México). Doctorado en Ciencias de la Educación graduada en la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”. Magister en Docencia e Investigación Universitaria Universidad San Martín Porres. Licenciada en Educación Inicial, segunda especialidad en Informática Educativa. Especialización Profesional en Formación en Magisterial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Especialización en Gestión Educativa. Con experiencia en Educación Básica Regular en calidad de docente y como Directora Titular. Tiene varias pasantías nacionales e internacionales como asistente en Guadalajara, Colombia, Argentina, Ecuador. Asesora y supervisora de docentes, directivos por Ministerio de Educación; Dirección Regional de Lima Metropolitana. Con diferentes experiencias en Learning- Evaluación de Competencias y Verificación Interna- ISO. Experiencia en docencia Universitaria en varias universidades peruanas. Docente ordinaria de la Universidad de Educación, coordinadora de laboratorio tecnológico y atención a niños en Educación Temprana. Directora de Estudios de la Escuela Profesional de Educación Inicial. Autora y coautora de libros y artículos.

Esta obra examina el potencial de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer el rendimiento académico en el ámbito de la educación superior. El estudio se enfoca en una experiencia aplicada con estudiantes de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (Perú), específicamente en la asignatura de Didáctica Aplicada al I ciclo, durante el año 2024. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos, se presenta aquí como una metodología capaz de dinamizar la experiencia de aprendizaje, potenciar la motivación estudiantil y generar un entorno más participativo. A lo largo del texto se analizan sus fundamentos teóricos, sus vínculos con el aprendizaje activo y los desafíos asociados a su implementación en entornos universitarios reales. Además, se examinan diversas herramientas y aplicaciones tecnológicas que permiten diseñar contenidos gamificados ajustados a las necesidades de los estudiantes y a las particularidades del contexto docente. La experiencia documentada demuestra que, más allá del componente lúdico, la gamificación ofrece nuevas formas de interacción educativa que favorecen tanto el compromiso académico como la reflexión pedagógica. Esta obra constituye una referencia relevante para docentes, investigadores y gestores educativos interesados en innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la formación profesional inicial. Su enfoque combina el análisis teórico con la evidencia práctica, proporcionando insumos útiles para comprender, aplicar y evaluar el impacto de la gamificación en la educación superior.



ISBN: 978-1-968794-00-2



9 781968 794002 >