



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Producción Científica acerca de la Gamificación en la Educación
Superior entre el 2018 y el 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Docencia Universitaria**

AUTOR:

Chino Pinedo, Abraham (orcid.org/0000-0001-6518-9367)

ASESORES:

Mg. Torres Cañizalez, Pablo César (orcid.org/0000-0001-9570-4526)

Mg. Medina Gamero, Aldo Rafael (orcid.org/0000-0003-3352-8779)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A la memoria de mi abuelo Abraham Chino Hidalgo. Ya que me enseñó el verdadero significado del estudio, la perseverancia a no rendirme, a mí mismo por darme el impulso para seguir desarrollándome profesionalmente a mis padres y hermanos a mi Srta. Enamorada Milusk Hidalgo por su apoyo incondicional y buenos deseos.

Agradecimientos

A esta casa de estudios que me permitió seguir desarrollándome, al asesor al Mgtr. Torres Cañizalez, Pablo César por su tiempo y asesorías brindadas.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tabla	v
Índice de figura	vi
Resumen	vii
Abstrat	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	15
3.3. Escenario de estudio	16
3.4. Participantes	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 3.6.	17
Procedimiento	17
3.7. Rigor científico	19
3.8. Método de análisis de datos	19
3.9. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
V. CONCLUSIONES	31
VI. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXO	42

Índice de tablas

Tabla 1	Características de la gamificación	20
Tabla 2	Distribución de la muestra entre el 2019 al 2023 en relación a los rasgos distintivos e indicadores	21
Tabla 3	Resultados de la revisión sistemática relacionados a los rasgos distintivos e indicadores entre los años 2018 y 2023	22
Tabla 4	Artículos indexados	24
Tabla 5	Enfoque y diseño de investigación	25
Tabla 6	Artículos encontrados en diferentes idiomas	26
Tabla 7	Sustento teórico	27

Índice de figuras

Figura 1	Diseño sistemático	15
Figura 2	Diagrama de flujo sobre la producción científica acerca de la gamificación	18
Figura 3	Características de la gamificación	20
Figura 4	Muestra entre 2018 al 2023 relacionados con los rasgos distintivos	22
Figura 5	País y cantidad de publicaciones	23
Figura 6	Artículos indexados en diferentes bases de datos	24
Figura 7	Enfoque y diseños de investigación	25
Figura 8	Tipos de diseños de investigación	26
Figura 9	Artículos con más idiomas	27
Figura 10	Conclusion de la gamificación	30

Resumen

Las universidades actualmente están afrontando una gran transformación debido al perfil de cada estudiante ingresante, ya que los mismos son nativos digitales producto de la gran expansión marcada por diversos dispositivos electrónicos, tales como: ordenadores, juegos de video, música digital, teléfonos celulares entre otros, el cual es elemental para las actividades del docente, quien tiene que reformular sus planteamientos, métodos, dinámicas, estrategias, mecánicas de enseñanza como también de aprendizajes, con la finalidad de conseguir competencia profesional en los próximos egresados. Este estudio tiene como objetivo general precisar cuáles son las características de la producción científica acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023. Esta revisión sistemática corresponde, a un estudio con enfoque cualitativo, tipo básica, nivel descriptivo; 28 revistas científicas donde se realizaron los criterios de selección; método PRISMA en la búsqueda de artículos científicos de los cuales se determina que la producción científica de la gamificación dentro de la educación superior es una alternativa para el logro del aprendizaje significativo del estudiante, considerando el tipo y la modalidad de estudio como presencial, virtual, MOOC, semipresencial, haciendo hincapié que en Latinoamérica y otros países falta mucho por hacer frente a la incorporación de esta metodología innovadora aplicados a distintas realidades en nivel superior.

Palabras clave: Tics, estrategias, gamificación, competencias digitales, aprendizaje significativo.

Abstract

Universities are currently facing a great transformation due to the profile of each incoming student, since they are digital natives as a result of the great expansion marked by various electronic devices, such as: computers, video games, digital music, cell phones, among others, which is essential for the activities of the teacher, who has to reformulate their approaches, methods, dynamics, strategies, teaching mechanics as well as learning, in order to achieve professional competence in the next graduates. This study has the general objective of specifying what are the characteristics of the scientific production about gamification in higher education between 2018 and 2023. This systematic review corresponds to a study with a qualitative approach, basic type, descriptive level; 28 scientific journals where the selection criteria were carried out; PRISMA method in the search for scientific articles from which it is determined that the scientific production of gamification within higher education is an alternative for the achievement of meaningful student learning, considering the type of student and the modality of study such as face-to-face, virtual, MOOC, blended, emphasizing that in Latin America and other countries much remains to be done to incorporate this innovative methodology applied to different realities at a higher level.

Keywords: Tics, strategies, gamification, digital skills, meaningful learning.

I.INTRODUCCIÓN

En la actualidad la labor que realizan los docentes universitarios se encuentra en transición, no pueden usar la misma estrategia de enseñanza, de aprendizaje todo el tiempo dentro de una sociedad en donde predomina la tecnología, además hay que tomar en cuenta que los jóvenes de hoy en día están muy relacionados con las tecnologías a diferencia de sus maestros. Si anhelamos tener universidades modernas que vaya hacia un mismo sentido en nuestra sociedad actual. Es necesario cambiar el modelo de educación tradicional, una educación repetitiva al modelo de educación reflexiva y analítica orientado al autoestudio. Para ello, se deberá empezar a aplicar más interés en estrategias que hagan uso de las herramientas informáticas.

Es por ello que todo esto se ha visto acelerado por una severa crisis global. Covid-19; la Unesco (2020) la educación en el mundo tuvo que sobreponerse, muchos jóvenes estudiantes no pudieron asistir a clases, e incluso algunos de los países no tienen recursos tecnológicos suficiente para hacerle frente a dicha situación, en tiempos de pandemia; y sobre todo de cómo recuperar el tiempo que se ha perdido, por lo que la mejor opción radica en aplicar nuevas estrategias didácticas.

Como es el caso de del país como México y otros países latinoamericanos, que sufren porque que el sistema de educación no estaba listo para tal cambio inesperado de la educación tradicional a la educación virtual. Quien indica la disparidad entre estudiantes de bajo presupuestos económicos, académicos, culturales y sociales, etc. A diferencia de estudiantes con mayor recursos económicos y oportunidades que fue en aumento. (Álvarez et al., 2021).

Ante el contexto, instituciones de educación superior tal como es el de la universidad de Guayaquil de ecuador reconsidero los servicios educativos que proporciona, lo que obliga al uso de las tic's para tener la continuidad de aprendizajes quien, no estaba previsto, con nuevas estrategias enfocadas en la educación de manera virtual para dar constancia al desarrollo de enseñanza y aprendizaje. Esta casa de estudios no ha desarrollado algún cambio significativo en el uso de las tic's antes del 2020 y ante el cambio al nuevo modelo educativo tuvo que afrontar problemas ante la escasez de actualizaciones, capacitación recibidos por los maestros y estudiantes para lograr las competencias digitales

para que desarrollen sus capacidades mediante el uso de las Tics. (Díaz et al., 2021). Bajo estos mismos principios críticos según manifiesta Vesa y Harviainen (2019) enfocan su atención sobre los posibles efectos perjudiciales de las arquitecturas digitales programadas para controlar el comportamiento, socavando milenios de diseño de juegos "humanísticos" que han brindado experiencias enriquecedoras a lo largo del tiempo.

En el Perú, las actividades universitarias se desarrollaron entorno de la misma crisis internacional, con muchas fallas y obstáculos a superar, similares a otros países latinoamericanos entre otros, donde se debe tomar en cuenta las nuevas apariciones de oportunidades de aprendizaje y desarrollo de la sociedad universitaria, para los alumnos permitiendo una mejor autodisciplina, mejor organización de tiempo, mayor responsabilidad y aprendizaje auto dirigido; para los maestros, la modalidad de educación virtual le permite la adquisición de competencias digitales que van a configurar un aprendizaje eficaz, que les permitirán desempeñarse mejor en trabajos futuros en sus actividades educativas. (Vilela et al., 2021).

Actualmente en el Perú es escaso encontrar producciones científicas en cuanto a la tecnología, herramientas de gamificación en el nivel superior, del mismo modo la falta de capacitación a los docentes juega un rol relevante en la educación como también algunos se muestran indiferentes al cambio tecnológico generando incomodidad en los estudiantes, retrasos en el aprendizaje entre otros. En cuanto a la realidad en que vivimos estamos pasando por muchos cambios, la tecnología también cumple un papel de suma importancia en la forma en que vivimos e interactuamos. En educación, los maestros también tuvieron que ajustarse a los cambios actuales incluso reexaminar sus métodos, ya que vivimos en la era donde prevalece el uso de las Tics y los alumnos pueden acceder a una variedad de herramientas y aplicaciones simplemente conectándose desde sus dispositivos. (Gaspar, 2022).

Tenga en cuenta que los maestros no todos están capacitados en competencias digitales requeridas para hacer frente al nuevo paradigma de educación, y así proponer estrategias de aprendizaje, incluso sé tiene conocimiento de competencias simples de la informatización, interrelaciones, actividades en conjunto y el resolver posturas de problemas que son más

desarrollados; mientras que aquéllos que forman parte del diseño y desarrollo de contenidos digitales son las que tienen más debilidad. Pocos maestros alcanzan niveles innovadores de competencia digital. (Martínez y Garcés ,2020).

Una gran opción es la estrategia de enseñanza aplicadas por medio de la gamificación según manifiesta Ibarra (2021) enfatizando que es muy beneficio para el aprendizaje, logrando alcanzar niveles muy altos de competencia profesional, en los estudiantes de educación del nivel superior, según Oliva (2019) la gamificación es la razón fundamental es que se convierte en una palanca de incentivos porque esto puede transformar de un impulso momentáneo en un impulso más duradero, para que los alumnos cuenten con un fuerte interés en aprender, existe una gran necesidad de que se realice un aprendizaje significativo, por tanto, los estudiantes logran niveles altos de concentración y almacenan aprendizajes relevantes.

En el Perú existen poca iniciativa de producción de revistas científicas acerca del uso y aplicación de herramientas de gamificación en el nivel superior como son: métodos, mecánicas estrategias, por lo tanto, no existen muchos estudios que permitan esclarecer su valor en la transición de enseñanza y el aprendizaje el cual sería muy útil, no solo para la parte educativa como maestros y estudiantes, sino también para las autoridades correspondientes. Esto nos lleva a hacernos las siguientes preguntas:

Problema general: ¿Cuáles son las características de la producción Científica acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023? y, además, como problemas específicos, ¿Cuáles son los rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023? ¿Cuáles son los sustentos teórico - conceptuales que subyacen a los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023? ¿Cuáles son las conclusiones que se derivan de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?

La investigación a realizar dará respuesta a las interrogantes planteadas, el cual se justifica en : teórica, permite una comprensión del soporte que involucra el uso de las herramientas gamificadas en el transcurso de la enseñanza y

aprendizaje, también tenemos la justificación práctica, permitiría al profesor universitario tener otra perspectiva sobre cómo la ludificación ayuda a los alumnos a conseguir competencias en sus respectivas facultades profesionales, a su vez una justificación metodológica, esta investigación es conveniente en los siguientes aspectos en cuanto a la revisión sistemática propuesta, ya que permite tener una descripción completa acerca de la producción científica de gamificación de nivel global ,internacional y nacional para ello nos apoyamos en bases de datos con más artículos de investigación registrados, ya que hace algunos años era muy complicado.

Por lo tanto, se asume como objetivo general: determinar las características de la producción científica acerca de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023. Como objetivos específicos se consideran: (i) Caracterizar los rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023. (ii) describir el sustento teórico - conceptual que subyace a los artículos científicos publicados acerca de de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023. (iii) categorizar las conclusiones que se derivan de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023.

Este estudio sistemático permite a los profesores, indagadores, estudiantes de diversos niveles superiores utilizar herramientas gamificadas, como son los de índole de juego, les permite a los estudiantes conseguir aprendizaje relevante, iniciando una mayor motivación por participación, ya que es factible su uso en dentro del sistema educativo.

II.MARCO TEÓRICO

Esta investigación se basa en revisiones sistemáticas apoyada en antecedentes nacionales:

Horna (2022) en su investigación se basa en artículos registrados en distintos bancos de información como son Scopus, Web of Science referente al rol de métodos de gamificación de sus principales logros de los estudiantes del nivel superior, comprendido entre el periodo 2018 y 2022. Dicha revisión sistemática corresponde a un estudio con enfoque cualitativo, tipo básica, con alcance descriptivo; siendo 20 revistas científicas que se ejecutaron con los estándares de selección; por el cual se determina que las herramientas de gamificación es muy buena opción para conseguir aprendizajes relevantes en la educación virtual, haciendo hincapié que a Latinoamérica le falta mucho por hacer en el uso de esta metodología en el nivel universitario.

También tenemos a Solís y Marquina (2022) el objetivo del estudio es analizar cómo la gamificación contribuye a la metodología de la educación universitaria privada. El estudio se ejecutó bajo el diseño de la acción, y se adoptó un método cualitativo. Las entrevistas en línea no estructuradas se utilizaron en el nivel personal y grupal; a por medio de la herramienta Zoom. La exposición está compuesta por 22 alumnos de la ocupación de gestión empresarial que cursaban el cuarto semestre académico de una universidad particular en la localidad de Lima. Edad promedio de los que participan fue de 18 años. Los resultados muestran que la gamificación puede inspirar a los estudiantes a interactuar con su contenido de clase y la relación con los estudiantes. Ha aumentado la participación de los alumnos en el tema, desarrollar y promover la cooperación del equipo y el absentismo de los alumnos en clase. Finalmente, el tener un aula gamificado permite a los estudiantes tener vínculos de amistad y unidad para promover el trabajo colaborativo.

Por otra parte, Valencia y Orellana (2020) el objetivo principal en su trabajo, determinar los obstáculos presentados con las estrategias de gamificación en la educación del nivel superior para que de la tal manera permita aplicar mejores criterios. Este método es una revisión sistemática, Hay 101 revistas como el punto de inicio para precisar cinco obstáculos (estrategias, técnicas de diseño, métodos de enseñanza, maestros y estudiantes) y 29 obstáculos específicos en la

aplicación en el nivel superior. En resumen, las necesidades de los maestros de capacitación sobre competencia digital que permiten el uso correcto de las aplicaciones de gamificación y la comprensión de su proceso de aprendizaje indispensable en el proceso de enseñanza. Finalmente, se recomienda determinar la investigación de nuevos obstáculos y el análisis del contenido gamificado según la educación.

También contamos con el trabajo de Carranza (2022) quien llevo a cabo un estudio para determinar el vínculo entre aula invertida y el aprendizaje que se pueden adquirir, para lo cual revisó varias revistas científicas comprendidos entre 2017 y 2021 su estudio tiene con diseño no experimental descriptivo, con un alcance transversal con enfoque de tipo cuantitativo. Su estudio está basado en 30 revistas escogidos de bases de datos principales como son Dialnet, Scopus, Scielo, etc. Su conclusión principal fue que el aula invertida sí facilita el aprendizaje de los alumnos, basado en las posibilidades de utilizar la tecnología, de manera que les permita repetir los procesos de enseñanza tantas veces como fuera hasta poder comprenderlo por completo.

Del mismo modo Paredes (2021) el objetivo general del estudio planteado es explorar cómo el aprendizaje electrónico ayuda a los estudiantes a incrementar su rendimiento a nivel académico en la educación superior. El procedimiento fue una revisión sistemática que identificó poblaciones a través búsquedas en bases de datos e indexación de repositorios utilizando el método Cochrane. Entre sus conclusiones, 10 estudios relevantes (29%), 6 estudios cuasiexperimentales (18%), 14 descripciones breves (41%) y 3 revisiones sistemáticas (9%) y 1 (3%) fue un estudio pre -experimental. El 13% de los artículos fueron cualitativos, destacando el fuerte enlace de aprendizaje electrónico y el desarrollo académico. Antecedentes internacionales:

Hernández et al. (2022) el objetivo del estudio es delinear una sugerencia para preparar juegos basados en principios gamificados en (IES) de México. Tiene como propósito mejorar el buen desempeño académico de los estudiantes y ser el complemento del proceso de enseñanza tradicional. Se realizó una encuesta teórica para encontrar el punto de la gamificación más importante en el nivel superior. Se tuvo como resultado, usar las sugerencias para preparar juegos en dispositivos móviles. La propuesta integra componentes y mecanismos de juego

en donde se puede concluir que el juego es una estrategia importante que deben ser implementadas en las instituciones educativas.

En el mismo sentido Tsarapkina et al. (2021) el objetivo de estudio es evaluar las experiencias gamificadas dentro de la educación profesional actual. Este artículo presenta el análisis de las actividades de los proyectos estudiantiles de las instituciones de nivel superior. El estudio permite la determinación del rol de la gamificación en el nivel superior moderno, actúa como medio para fomentar la intervención de los estudiantes en el desarrollo de educación, y han logrado óptimos resultados, mediante indicadores. Su crecimiento en la educación actual ha ampliado las oportunidades de capacitación en los estudiantes.

De manera similar Pegalajar (2021) este trabajo realizó una revisión sistemática para determinar el descubrimiento principal de los estudiantes relacionados con los estudiantes universitarios en relación a procesos del aprendizaje en la literatura científica. La indagación documental se realiza en base a las bases de datos como Scopus, Science durante 2010-2019. Después de la selección de la aplicación y los estándares de calidad, se han determinado 20 artículos como muestras finales. Los resultados mostraron que el interés de la población científica en mejorar la gamificación de la educación superior está aumentando. Además, la tendencia favorable se ha confirmado en el desarrollo de los alumnos en función al crecimiento de una experiencia docente innovadora. En su potencial, destaca la motivación, los intereses, participación de los alumnos en la mejora de enseñanza, el desempeño y productividad académica progresiva, y el aumento de las habilidades requeridas en el rendimiento profesional.

Es así como Alonso et al. (2021) en su investigación ha analizado la experiencia de la educación en el nivel superior en España en los últimos años. Una parte del diseño del mapa del sistema en la "red científica" tiene los siguientes criterios para incorporarse al estándar: investigación gamificada experimentada establecida en España, publicada entre 2016 y 2020, realizada en el entorno real. La búsqueda inicial mostró 332 proyectos relacionados con potenciales. Después de aplicar el estándar de selección. Los resultados muestran que más experiencias cubren ramas sociales, humanidades, maestros y estudiantes de salud y tecnología, aunque es mucho menor que los países relacionados con el país. Se han estudiado por separado o relacionado con otros métodos (como el

giro del aula), y el impacto de la motivación a través de la investigación y las encuestas de cuestionarios ha demostrado el efecto positivo en el aprendizaje y logros académicos.

Por último, Peirats et al. (2019) se analizaron las principales tendencias de la gamificación, a través de un estudio bibliométrico de la producción científica, como práctica mediada por tecnología en los salones de los diferentes niveles educativos superior, a través de 137 documentos de la base de datos Scopus. Publicado diez años en la sesión anterior. Sus resultados muestran que el volumen de documentación ha crecido considerablemente en estos últimos años, pero, con pocas excepciones, el impacto en la práctica del aula digitalizada sigue siendo bajo.

En este estudio se desarrolló un enfoque cualitativo por lo que se consideró dos categorías: Producción Científica y Gamificación. Subcategorías, Indicadores de la calidad de producción científica, Fundamentos conceptuales acerca de la gamificación, Categorización de conclusiones. Para ello, contamos con las siguientes teorías que sustentan la investigación. Según Montoya et al. (2019) afirma que la gamificación es apoyada en teorías de aprendizaje como el conectivismo y el constructivismo. Dicha teoría del conectivismo, enunciado por los investigadores George Siemens y Stephen Downs, el vínculo entre la educación y la era digital, basada en las interconexiones, práctica de las Tics, se dice que el desarrollo del aprendizaje podría ocurrir en algún espacio, sin limitación geográfica, no obstante, no olvidemos los fundamentos, el conectivismo se apoya tanto en el conocimiento como en el aprendizaje. La parte intelectual piensa como un gráfico relacional, y el desarrollo de aprendizaje está haciendo nuevas conexiones. Desde una perspectiva constructivista, las Tics brindan unas diversas herramientas para que los estudiantes aprendan a través de una serie de actividades grupales. según Sobrino (2014) citando en Sánchez (2019) tras el crecimiento de las herramientas informáticas educativas existen diversas teorías conocidas como la teoría de aprendizaje constructivista. Esto se fundamenta en las ventajas que aportan las Tics para posibilitar el aprendizaje. La teoría realiza las técnicas de actuación para que los maestros encuentren la forma de relacionarse con la tecnología, dejando a un lado los modelos educativos tradicionales.

Para Quesada et al. (2022) el desarrollo de habilidades proviene de la interacción con el profesorado universitario. Una revisión de la literatura prueba que la gamificación puede inspirar a los estudiantes y mejorar las habilidades digitales. Lo más importante es que los juegos son un mecanismo innovador para transmitir contenido legal. Es un elemento de bonificación utilizado por los maestros. Genera impulso en la interacción con entornos virtuales de aprendizaje, ayudando a cerrar la brecha digital.

También Trigueros et al. (2019) la gamificación se considera como una estrategia para aumentar la motivación extrínseca, proporcionando a los estudiantes una estimulación externa, estimulando la curiosidad, aumentando el interés por las actividades y disfrutando del aprendizaje. Al mismo tiempo, entrará en juego la motivación intrínseca al crear sentimientos y emociones positivas a través de la dinámica del juego; así es como los docentes pueden tener un gran impacto en la creación de un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes puedan sentir un apoyo para su autonomía y competencia.

Para Barrios (2022) la gamificación implica la aplicación de conceptos de videojuegos u otras actividades cómicas para desarrollar procesos de instrucción a través del uso de varios componentes del juego que brindan asequibilidad motivacional a los estudiantes. Situación problemática relacionada con el establecimiento de estrategias didácticas de gamificación basadas en Tics para la temática teoría y práctica de juegos en el desarrollo de enseñanza de tarea física y pedagogía vocacional de educación física en la universidad de guayaquil.

Para Martínez y Ríos (2019) la gamificación es una expresión utilizada para especificar las características de los sistemas interactivos diseñados para motivar e involucrar a los usuarios finales mediante el uso de estímulos y mecánicas típicamente incluidas en los juegos. Algunos elementos de gamificación utilizados incluyen: puntos, recompensas, progreso, insignias y tablas de clasificación. De acuerdo con Sailer y Homner (2020) la gamificación se diferencia estrictamente de los juegos o videojuegos en que intenta contribuir en comportamientos psicológicos y sociales de los individuos a través de la presencia de desafíos e incentivos, y es importante considerar que, como se señaló. En el campo de la educación, la gamificación no es un resultado, sino un proceso de diseño en el que se incorporan elementos de juego para optimizar el proceso de aprendizaje.

Para Ruiz (2019) quizizz: esta herramienta informática permite crear cuestionarios online que permita a los alumnos responder de cualquier medio tecnológico. Cuenta con una interfaz amigable que admite aplicar avatares, mensajes, temas, motivación, canciones y memes que figuran en el transcurso de desarrollo de cada tema. Los estudiantes pueden probar resolver los cuestionarios nuevamente, y el profesor puede darle un monitoreo integro al rendimiento de cada alumno e incluso proporcionar algún comentario sobre el tema.

Para Parra y Segura (2019) identificaron seis dimensiones que están presentes al realizar actividades de gamificación. La dimensión de disfrute, que mide el grado de diversión, tiene en cuenta si a los participantes les gusta jugar o disfrutaban jugando; la dimensión de absorción, que mide el grado de absorción, escape del entorno y conciencia del tiempo durante la ejecución de un juego gamificado. Experiencia; la dimensión de pensamiento creativo, que evalúa el grado de imaginación percibido por los participantes; la dimensión de activación, que mide qué tan activos pensaron los participantes que fueron durante la experiencia; y la dimensión de ausencia de afecto negativo, que mide si los participantes expresaron frustración.

En ese mismo sentido Valencia et al. (2021) los elementos como la dinámica del juego se comprenden como la motivación intrínseca del jugador, donde actúa la emoción, la narrativa, la cognición, la sensación de desarrollo, la colaboración, la recompensa, el altruismo, etc. Mecánicas del juego son las normas que presenta el juego y de las que forman parte los desafíos: feedback, comparaciones, objetos a coleccionar, niveles, respuestas, clasificaciones, transacciones, premios, etc. Finalmente, los elementos del juego se refieren a los componentes básicos que determinan la estructura, tales como: Niveles, Puntos, Equipos, Avatares, Batallas, Tablas de Posiciones, etc.

De igual modo Real et al. (2021) mencionaron que la gamificación es un método fundamentado en el uso y la aplicación de mecánicas propias de los juegos, no para divertirse, sino para involucrar a los estudiantes utilizando componentes como el diseño, estética y la estrategia para promover su compromiso y motivación a realizar diferentes actividades a través de estos juegos y de esta manera cumplir con los requisitos, cuando se sientan animados, tener una perspectiva diferente de los mismos.

Para Juan y Área (2021) la gamificación implica la aplicación de componentes del juego a diferentes contextos no aptos para jugar, como el educativo, para ayudar a aumentar la motivación, el compromiso general de las personas, los aspectos que se relacionan con la autorregulación de los aprendices o capacidad de autonomía. La aplicación es muy importante para que el desarrollo del aprendizaje motive a los estudiantes, lo que a su vez les permite mostrar un mayor compromiso, reduciendo las tasas de deserción.

De igual forma Beltrán et al. (2021) manifiestan que el término de gamificación en la educación se fundamenta en el uso de componentes de juego los cuales son: dinámicas, mecánicas, elementos en el ambiente de aprendizaje. Asimismo, insisten en que la tecnología utilizada se traduce luego en estrategias favorables aplicadas a la enseñanza y ayudan a motivar a los estudiantes a aprender. En este sentido, el objetivo de la gamificación es coordinar el programa a la hora de impartir clases en el aula o realizar actividades de aprendizaje innovadoras e interesantes, mejorar el interés, la atención de los alumnos, y con ello consolidar conocimientos.

Por otra parte, Navarro et al. (2021) la gamificación se refiere a una poderosa estrategia para motivar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, incluido el uso de elementos lúdicos en entornos que no son juegos. Nuevamente, este término se caracteriza por un mayor interés de los estudiantes y, por lo tanto, por su participación en el proceso de lograr el aprendizaje deseado.

Al respecto Flores et al. (2021) la gamificación es un tema nuevo en la educación, definido como el uso de elementos y dinámicas de juegos en distintos entornos para guiar la instrucción y aumentar la participación de los alumnos. Esta tecnología de aprendizaje como herramienta informática puede generar mayor interés entre los alumnos, y los docentes deben prestar más atención para lograr una participación plena.

En ese sentido Varguillas et al. (2022) las Tics son herramientas imprescindibles ante una crisis global, y mientras el mundo presencial deja de pensar en su paso a lo virtual, la tecnología crea el poder para seguir con el interminable desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje por medio de un sinfín de herramientas que brindan, y generan una gran cantidad de prácticas que abordan la falta de contacto físico de manera creativa e innovadora

Para Prieto (2022) esta práctica mejora la motivación de los alumnos por aprender y así posibilitar el aprendizaje, por lo que, a través de la práctica del uso de la gamificación para actividades de enseñanza, no solo creando juegos con métodos pedagógicos, es importante poder entender el uso de diferentes mecanismos y dinámicas en juegos digitales, incluida la práctica docente. Por ejemplo, el hecho de que estas herramientas se utilicen para la comprensión lectora es interesante porque se pueden utilizar diferentes estrategias como: Abrapalabra, un portal de lectura y escritura que permite el desarrollo de muchas habilidades a través de las recomendaciones de las Tics, incluyendo habilidades de comunicación interna Marco de Competencias Básicas.

También resalta González et al. (2020) la combinación de gamificación y tecnología, pues, postula una nueva visión, o un nuevo conjunto de estrategias, que facilita el desarrollo de enseñanza y la colaboración en el aula, las actitudes e interacciones, la cooperación y la emoción, dado que una de las características de la gamificación es que puede motivar a los estudiantes y prepararlos para el aprendizaje. Bajo el mismo enfoque Mese y Dursun (2019) señalan que el uso de la gamificación como método de enseñanza estimula el aprendizaje y resuelve problemas. El efecto de la gamificación, según las características de los estudiantes, debe ser previamente analizado por el docente antes de aplicar la gamificación en la asignatura; desde este punto de vista, en un enfoque por competencias, el docente debe realizar un diagnóstico de los estudiantes con el fin de planificar el curso de estudio.

En tal sentido Silva et al. (2020) una estrategia didáctica que actualmente se está implementando con resultados positivos es el uso de la gamificación apoyada en las Tics, caracterizada por unificar el uso de la tecnología educativa por medio de aplicaciones como Classdojo, Kahoot, Classcraft, para hacer el aprendizaje más activo, participativo e interactivo. Específicamente, la palabra procede de la palabra inglesa game, que se traduce en jugar, y se define como el uso de los elementos del juego para incentivar a las personas en otras áreas no relacionadas con el juego, como las aulas. Al igual Chans y Castro (2021) argumentan que la gamificación aumenta el compromiso, la motivación de los estudiantes. Aquí discutimos el rol sobre la gamificación en el incremento de motivar a los alumnos con discapacidades intelectuales simples a moderadas.

Además, esta investigación podría ayudar a los maestros a verificar si el uso de la gamificación puede beneficiar la instrucción al aumentar la motivación de los estudiantes.

De acuerdo a Valenzuela et al. (2021) la gamificación puede entenderse como la aplicación de las mecánicas, y elementos correspondientes a un juego, a otro tipo de entorno, la gamificación toma las partes más emocionantes y divertidas de un juego y las incorpora cuando se añaden al contexto de la motivación. La gamificación es una herramienta para incrementar la motivación mediante el uso de elementos de juego en la educación de los estudiantes.

También Krath et al. (2021) los mecanismos de gamificación permiten a los usuarios buscar objetivos individuales y elegir diferentes caminos de progresión, al tiempo que se adaptan a la complejidad y habilidades del usuario. Tanto, comprender los estímulos, emociones reales de un jugador puede crear sistemas más eficaces, ya que distintos tipos de perfiles utilizan el ambiente gamificado e interaccionan de formas muy diferentes.

En esa dirección Rojo et al. (2019) la aplicación de la gamificación en situaciones educativas ayuda a mejorar la motivación en el aprendizaje del estudiante. La literatura sugiere que el hacer uso de la gamificación aumenta la motivación y el compromiso en un curso determinado. La primera idea de gamificación a menudo conduce a la tecnología. La gamificación, sin embargo, es una forma de involucrar a las personas en actividades según las instrucciones. Las técnicas de estímulo son herramientas que facilitan los entornos de juego, en otras palabras, la gamificación es una construcción social que motiva a los participantes a involucrarse de cierta manera.

III. METODOLOGÍA

Según Fuster (2019) y Pelekais (2000) revisión sistemática es un estudio con enfoque cualitativo, tipo básica de nivel descriptivo, un estudio científico cualitativo basado en la recolección de datos para analizar las situaciones vividas sujetos a estudiarse.

3.1. Tipo y diseño de investigación

Enfoque de investigación:

- Cualitativo

Investigación de Tipo: Básica

- Descriptiva

Diseño de estudio: No Experimental

- Trasversal
- Documental

Investigación básica también denominada como estudio puro o teórico. La cualidad de este tipo de estudio es que se limita a una base teórica sin tomar en cuenta el propósito práctico. Así mismo Baena (2014) define investigación pura estudiar un problema, que se dedica a buscar intelecto. Su objetivo es aumentar el entendimiento científico por medio de la adquisición de nuevos conocimientos entendimientos o la alteración de los principios teóricos que existente. La investigación básica tiene como objetivo descubrir leyes, principios básicos, profundizar el concepto de ciencia y usarlo como punto de apoyo inicial para los estudios de fenómenos o hechos este tipo de investigación se enfoca en describir la situación real de algún evento, objeto, persona, grupo o comunidad que se espera estudiar la descripción de un hecho o situación en particular va más allá de los simples detalles de caracterización para incluir un plan de actividades diseñado para examinar las peculiaridades del problema, formular hipótesis, seleccionar técnicas de recolección de datos y consultar fuentes. “Su objetivo central es obtener una comprensión más precisa de la magnitud de los problemas, determinar la prioridad de los problemas, derivar elementos de juicio para

construir estrategias operativas y proporcionar pautas para probar hipótesis” (Rojas, 2013, p. 49).

De acuerdo Lee (2002) nos manifiesta que el diseño no experimental son investigaciones empíricas, sistemáticos, en los que los científicos no controlan directamente sus variables independientes puesto que su desempeño ya ha ocurrido, porque son inherentemente e inmanejables. Los vínculos entre las variables se deducen los cambios concomitantes en las variables independientes, dependientes, sin la intervención de manera directa. En el mismo sentido Liu (2008) y Tucker (2004), citados por Hernández (2014), afirman que los diseños de estudios transversales recogen información en una sola ocasión en el tiempo. Tiene como fin describir las variables, estudiar su ocurrencia e interrelaciones en un determinado momento, es como haber tomado un retrato.

Para Alfonso (1995) el estudio documental es un proceso científico, sistemático de consulta, recojo, organización, análisis, de información en relación a un tema concreto. Del mismo modo otros tipos de estudio, esto hará fácil construir el conocimiento. El estudio documental tiene la característica de utilizar diferentes formas de documentos, escritos como fuentes principales de entrada, pero no única y exclusivamente documentos: impresos, electrónicos, audiovisuales. Del mismo modo Kaufman y Rodríguez (1993) los documentos monográficos no necesariamente tienen que ser producidos exclusivamente acerca de consultas bibliográficas, también pueden utilizarse otros medios, como el relato de los protagonistas del evento, testigos calificados o expertos en el tema.

Figura 1

Diseño sistemático



3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

En ese contexto Torres et al. (2011) define la categorización como el sustento para implantar la investigación, analizar resultados del estudio, por medio del cual se pueden instaurar las bases de las ideas, enfatizar los temas y hechos repetidos, formando la base de cualquier desarrollo de estudio cualitativo, de tal manera que la reduzca la información debiendo interpretarse. Para este estudio se han fundado las categorías y subcategorías.

Categoría: Gamificación

Para Baptista y Oliveira (2019) el concepto de gamificación reúne una variedad de disciplinas que incluyen como el marketing, conducta ambiental y ecológico, aprendizaje automático, innovación, desarrollo de software, salud y bienestar, entre otros. Asimismo, Yen et al. (2019). Actualmente, la investigación va en avance sobre la representación de la gamificación, profundizando en los elementos que inciden en la motivación para continuar usando sistemas de gamificación, los efectos psicológicos asociados, los resultados conductuales y los efectos negativos de la gamificación en el uso del servicio. Del mismo modo Hakak et al. (2019) citando a Schmidt et al. (2019) y Sole (2020) en términos de aplicaciones prácticas, las tendencias actuales de gamificación cubren tres áreas básicas que buscan facilitar: (i) la socialización y la cooperación, (ii) la transición de sistemas, servicios y actividades, (iii) fomento de las conductas o, comportamiento beneficioso de manera individual, social.

3.3. Escenario de estudio

Revistas científicas publicadas en base de datos indexadas entre el 2018 – 2023, tales como Esbco, Scopus ,Wef of Science entre otros. Se utilizó la siguiente ecuación de búsqueda (“gamification” OR “tics OR “”ludificacion” OR “technology”) AND (computer* OR gamificar*) AND (pedagogy* OR games* OR videogames* OR “recreation teacher*” OR “intelligence* artificial” OR “entertainment,*”)

3.4. Participantes

Según Ruíz (2006) es importante establecer las muestras a estudiar para que la investigación cualitativa se interese a darle la mayor seguridad en cuanto a calidad y cantidad de la información. 50 revistas científicas que cumplan con las perspectivas de selección para exclusión e inclusión

Juicio de inclusión:

- Analisis de publicaciones en las revistas registradas en la base de datos.
- Analisis de publicaciones comprendidas entre 2018 al 2023.
- Analisis de publicaciones en idioma castellano e inglés.
- Analisis desarrollados en Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, América Latina .
- Analisis mixtos , cualitativo , cuantitativo.
- Trabajos con marco metodológico, llamese objetivos y conclusiones
- Analisis dentro del entorno superior

Juicio de exclusión:

- Analisis de publicaciones fuera de rango de los años indicados
- Analisis de publicaciones no registradas
- Analisis de publicaciones diferentes al idiomas del castellano y/o inglés

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

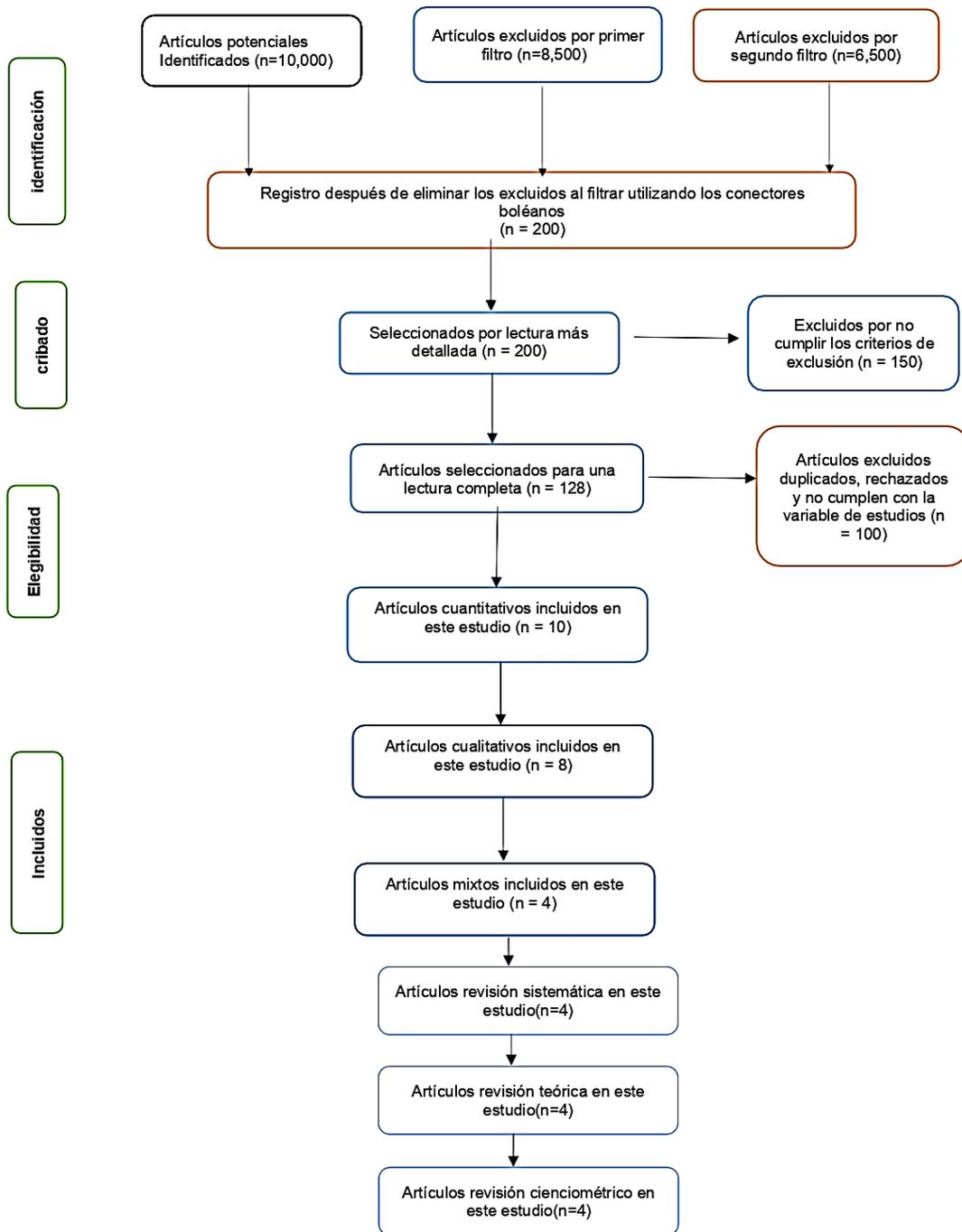
Se utilizó una revisión sistemática (documental), la cual consiste en escoger revistas científicas referentes a nuestros objetivos de estudio, tomando a PRISMA 2020 como herramienta: Matrices desarrolladas en hojas de Excel, que almacena los datos de mayor importancia.

3.6. Procedimiento

Lo primero es seleccionar las revistas científicas en distintos bancos de información registradas en Scopus, Dialnet, Ebsco, Web of Science, Scielo, según los criterios llámese inclusión , exclusión previamente fijados, los hallazgos se muestran en tablas bosquejadas en Microsoft Excel como instrumento para almacenar información obtenidos; para ello se designa un numero por cada información conseguida de cada revista, del mismo modo se crea una base de datos para almacenar los siguientes atributos: título, autor, país, idioma, método, año de publicación. Después se procede a analizar los resultados con antelación categorizados, codificados y registrados en Excel según categorías y subcategorías respectivas.

Figura 2

Diagrama de flujo sobre la producción científica acerca de la gamificación



Nota: Adaptación Prisma

3.7. Rigor científico

Así mismo Hernández et al. (2014) determina la calidad de un trabajo estableciendo normas que deben ser efectuados por todo investigador, como son: credibilidad, que hace referencia a que, si el indagador logra comprender el sentido integral y exhaustivo de vivencias de los participantes, según el enunciado del problema. Transferibilidad, esta posición refiriéndose a que si los resultados conseguidos podrán ser utilizados a otros entornos. Dependencia, donde distintos indagadores cuentan con datos y análisis parecidos. Verificabilidad, juicio que minimiza el sesgo del indagador.

3.8. Método de análisis de datos

Para conseguir los objetivos del estudio es preciso hacer un análisis del contenido de los artículos científicos relacionados a las herramientas de gamificación en la educación superior, se clasificaron según categoría: Producción Científica sobre Gamificación y subcategoría como: Indicadores distintivos, Fundamentación teórica, Conclusiones. Del mismo nodo se determinó los criterios de inclusión y exclusión, se realizó el filtro correspondiente de manera general y específica para determinar conclusiones basadas en hechos reales analizados por diferentes autores.

3.9. Aspectos éticos

Este proceso de estudio se realizó de manera ética. Del mismo modo se tomó en cuenta de manera respetuosa los trabajos de investigación de los demás autores que nos sirvieron como referente para esta investigación en el que se consideró los criterios de norma APA. Asimismo, la precisión, de resultados logrados con el uso de respectivos instrumentos que son de mucha relevancia dentro del marco de los requerimientos determinados para los trabajos de investigación del posgrado que determine la casa de estudios.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se muestra los distintos resultados encontrados en el presente estudio relacionados a la producción científica sobre la gamificación en el nivel superior.

¿Cuáles son los rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?

A continuación, se analiza los objetivos específicos, rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados entre los años 2018 y 2023.

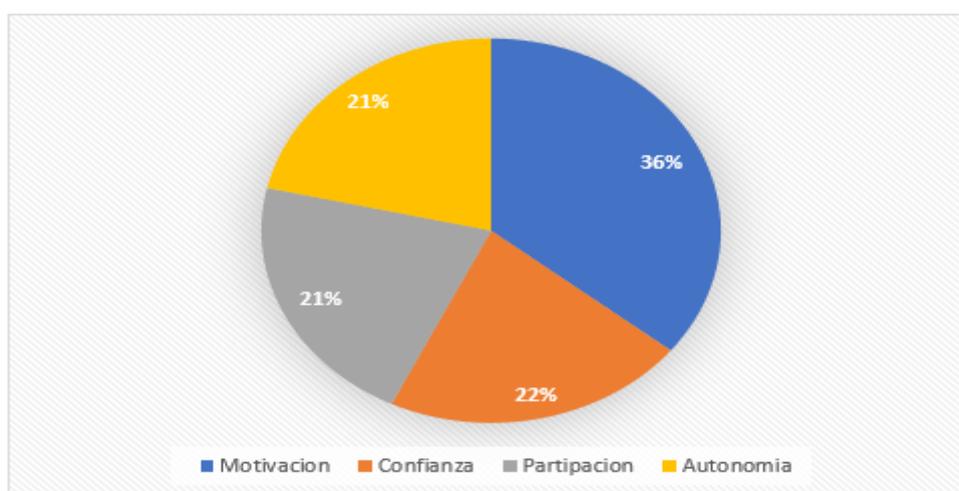
Tabla 1

Características de la gamificación

Características	Frecuencia	Porcentaje (%)
Motivación	10	36
Confianza	6	22
Participación	6	21
Autonomía	6	21
Total	28	100

Figura 3

Características de la gamificación



Interpretación: Tabla 1 se muestra las características más importantes de la gamificación en donde 10 artículos (36%) tienen como características la

motivación, siguiendo la confianza 6 artículos (22%), también la participación 6 artículos (21%) del mismo modo la autonomía 6 artículos (21%). Concluyendo como característica más importante la motivación.

La principal característica que presentan los artículos acerca de la producción científica sobre la gamificación en la educación, es la motivación en sus diversas modalidades ya sea Presencial, Mooc, Virtual, etc. Los alumnos que adquieren niveles altos de motivación se involucran activamente en actividades del aprendizaje, todo esto permite que los estudiantes tengan mayor autonomía, mejor y efectiva feedback del aprendizaje, e incluso hay investigaciones que mencionan que pueden ayudar a desarrollar habilidades blandas como trabajo en conjunto. También hay que señalar que se puede fomentar creatividad, participación etc. Como verá, estas características de la gamificación se centran en el estudiante, por lo tanto, contribuyen al aprendizaje significativo. Cabe mencionar que algunos expertos recomiendan seguir investigando en esta área, para considerar si efectivamente se obtiene un aprendizaje significativo. Todo ello se corrobora en la investigación de Prieto (2021), quien destaca que las 'propuestas gamificadas de aprendizaje, la motivación como un rasgo esencial del uso de herramientas, estrategias de gamificación.

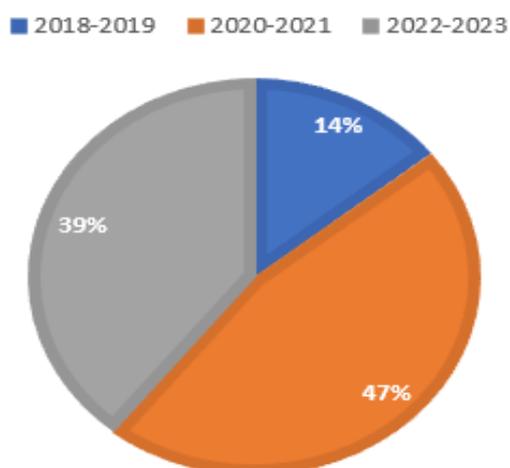
Tabla 2

Distribución de la muestra entre 2018 al 2023 en relación a los rasgos distintivos e indicadores

Rango	Frecuencia	Porcentaje (%)
2018-2019	4	14
2020-2021	13	39
2022-2023	11	49
Total	28	100

Figura 4

Muestra entre 2018 al 2023 relacionados con los rasgos distintivos



Interpretación: Tabla 2 y figura 4 se verificó que el (14%) de los artículos estuvo conformado entre el 2018 al 2019, del mismo modo (47%) estuvo con el comprendido del 2020 al 2021; el (39%) se ubicó en el entre el 2022 al 2023. Identificar de qué países provienen los artículos de nuestra investigación relacionados a los rasgos distintivos e indicadores publicados entre los años 2018 y 2023.

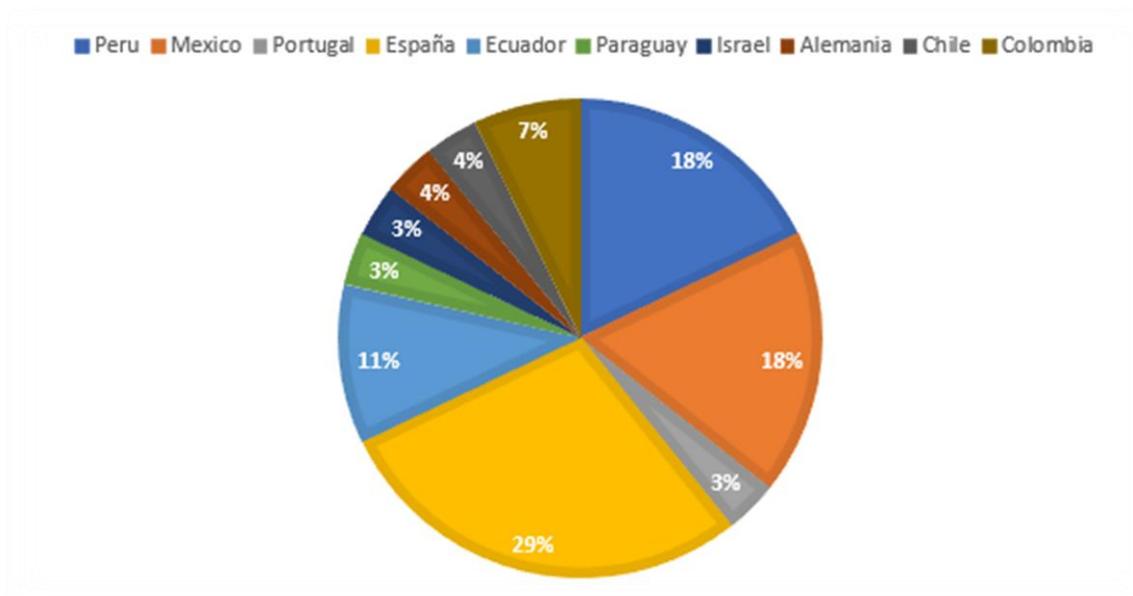
Tabla 3

Resultados de la revisión sistémica relacionados a los rasgos distintivos e indicadores publicados entre los años 2018 y 2023.

Países	Frecuencia	Porcentaje (%)
Chile	1	4
Colombia	2	7
Ecuador	3	11
España	8	29
Israel	1	3
Alemania	1	4
México	4	18
Paraguay	5	3
Perú	1	18
Portugal	1	3
Total	28	100

Figura 5

País y cantidad de publicaciones



Interpretación: En la tabla 3 y la figura 5 se demostró los países de donde se originan las publicaciones, el (7%) estuvo conformado por Colombia, seguido de México con el (18%) y el (11%) corresponde a Ecuador, (18%) a Perú, (29%) corresponde a España, un 9% a Paraguay, Israel y Chile, el 8% Alemania y Portugal; con los cuales se tuvo 100% del total de las 28 publicaciones donde se aprecia que España es el país con más publicaciones.

Identificar los artículos encontrados en las en diversas bases de datos relacionado a los rasgos distintivos e indicadores publicados entre los años 2018 y 2023. Según el estudio de Peirats (2019), acerca de los rangos distintivos de la producción científica sobre la gamificación en donde se analizaron 135 artículos desde el 2014 al 2018 en donde los países con mayor producción científica fueron los países europeos como Italia, España, Reino unido etc., siendo Brasil el único país latinoamericano con una muy baja producción de artículos científicos. Nuestro estudio realizado consta de 28 artículos comprendidos entre el 2018 al 2023; manteniéndose España como el país con mayor producción, y los países latinoamericanos como Perú, México, Colombia entre otros tuvieron un crecimiento significativo en cuanto a la producción científica indexados a diferentes bases de datos en torno a la gamificación en la educación superior.

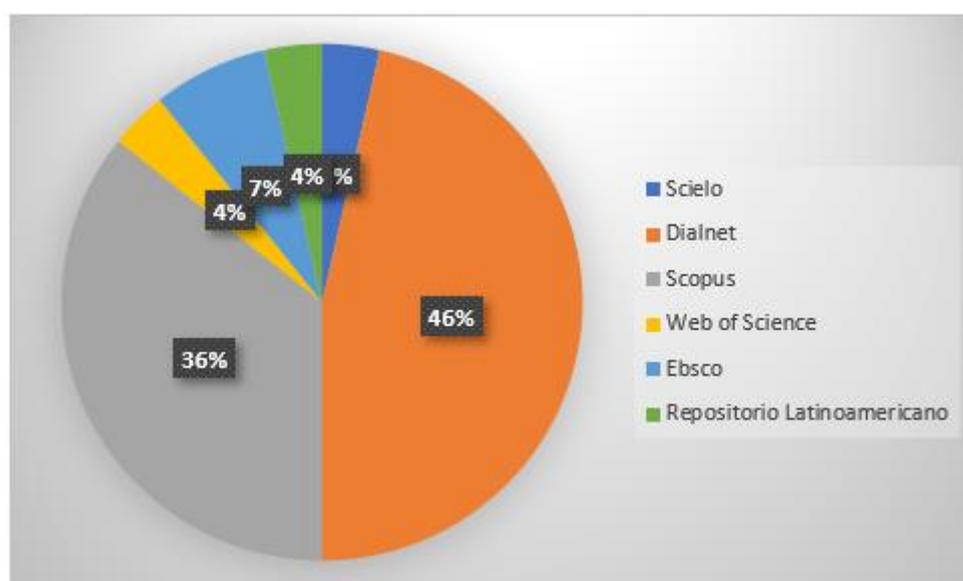
Tabla 4

Artículos indexados

Base de datos	Frecuencia	Porcentaje (%)
Scielo	1	3
Dialnet	13	46
Scopus	10	36
Web of Science	1	4
Ebsco	2	7
R. Latinó americano	1	4
Total	28	100

Figura 6

Artículos indexados en diferentes bases de datos



Interpretación: Tabla 4 y la figura 6 muestran que el 46% de los artículos consultados (13 artículos) correspondió a Dialnet, el 36% a Scopus (10 artículos), el 7% a Ebsco (2 artículos) y 4% a Web of Science (1 artículo), R. Latinó americano (1 artículo).

Según el estudio de Pegalajar (2021), acerca de los rangos distintivos de la producción científica sobre la gamificación en donde se analizaron 20 artículos comprendidos entre el 2011 al 2019 de bancos de información Web of Science y Scopus el año 2017 y 2019 se vio reflejada mayor producción de artículos

científicos sobre la gamificación en nivel superior. Por el contrario, en nuestro estudio se observa mayor producción entre los años 2020 y 2021 mayormente en las bases de datos Dialnet y Scopus. Concluyendo que al terminar el año 2022 y 2023 posiblemente se el año con mayor producción registrada en las diferentes bases de datos.

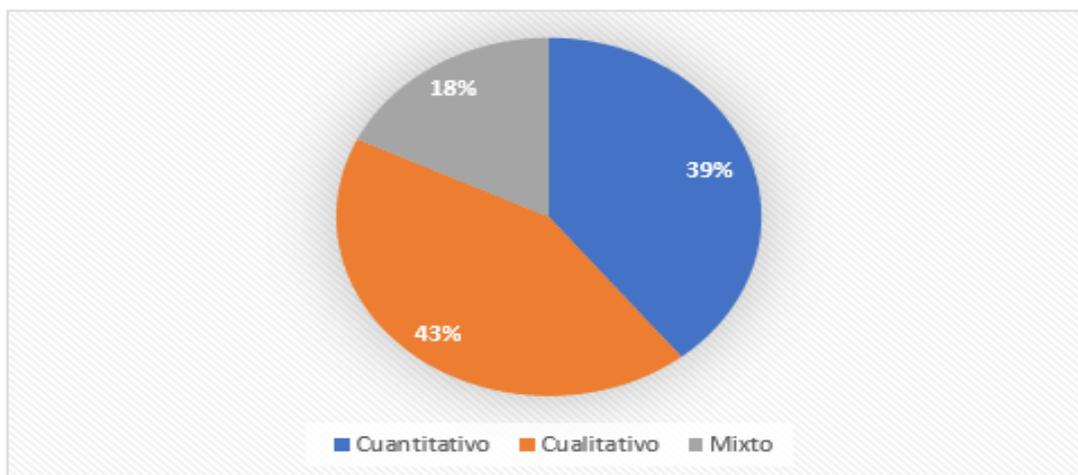
Tabla 5

Enfoque y diseños de investigación

Enfoque	Diseño	Frecuencia	Porcentaje %
Cuantitativo	Experimental	4	14
	No experimental	7	25
Cualitativo	Descriptiva	9	32
	Correlacional	3	18
Mixto	Triangulación	5	11
Total		28	100

Figura 7

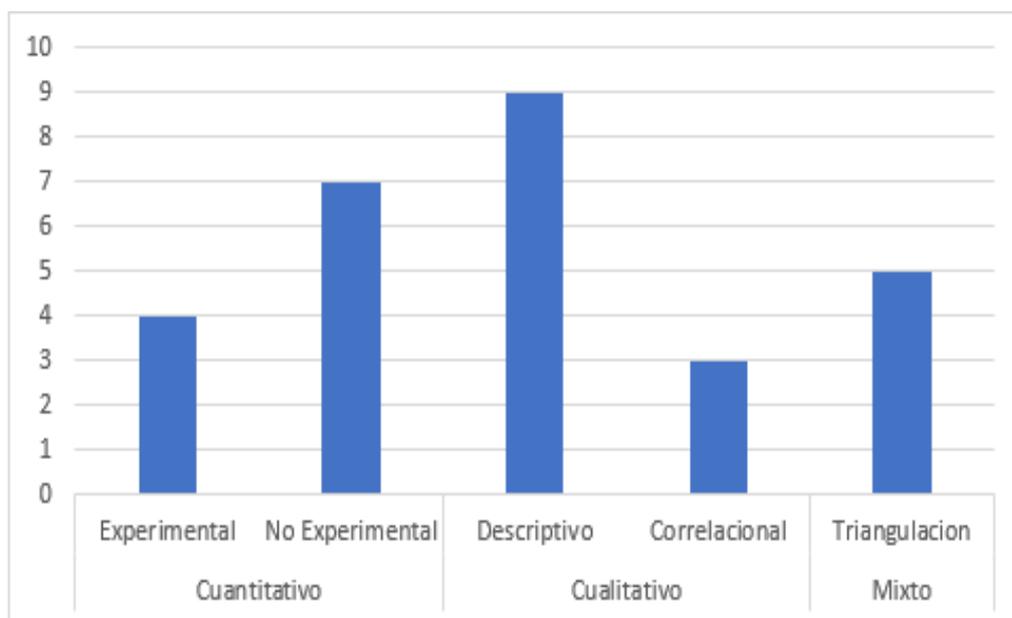
Enfoque y diseños de investigación



Interpretación: Tabla 5 y figura 7 mostro que los 28 artículos analizados, 11 pertenecen a investigaciones con enfoque cuantitativo, 9 tuvieron enfoque cuantitativo, 8 pertenecen a enfoque mixto. Donde se concluye que existe mayor enfoque cuantitativo.

Figura 8

Tipos de diseños de investigación



Interpretación: Tabla 5 y la figura 8 se evidencian que, de los 28 artículos estudiados, 12 artículos (43%) corresponden a estudios con enfoque cualitativo, 11 artículos (39%) corresponden a estudios con enfoque cuantitativo, 5 artículos (18%) tuvieron enfoque mixto, en el caso del diseño de investigación. Concluyendo que el enfoque que se empleó más fue el cualitativo.

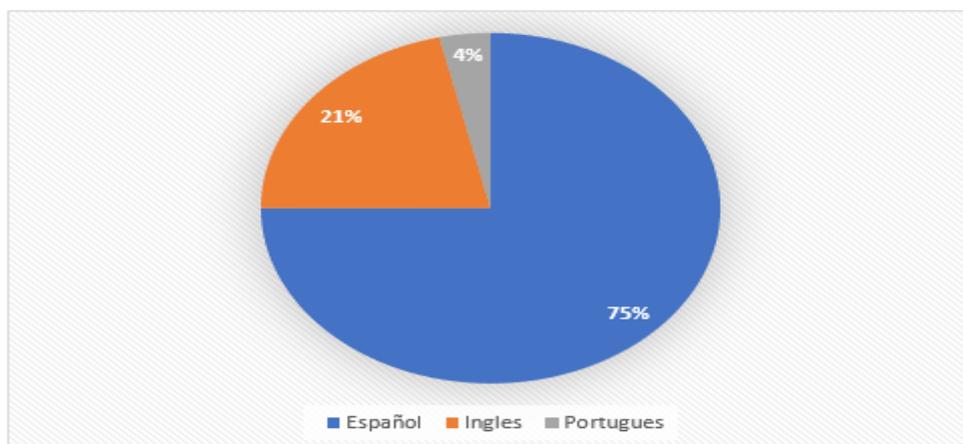
Tabla 6

Artículos encontrados en diferentes idiomas

Idiomas	Frecuencia	Porcentaje%
Español	21	75
Inglés	6	21
Portugués	1	4
Total	28	100

Figura 9

Artículos con más idiomas



Interpretación: Tabla 4 y la figura 9 se evidencian que, de los 28 artículos están distribuidos por los diferentes idiomas de la siguiente manera, el idioma español 21 artículos (75%), el idioma inglés por 6 artículos (21%) y el idioma portugués 1 artículo (4%). Concluyendo que prevalece el idioma español.

¿Cuáles son los sustentos teórico - conceptuales que subyacen a los artículos científicos publicados acerca de la Gamificación en la Educación Superior entre el 2018 y el 2023?

Tabla 7

Sustento teórico

N	Autor/Año	Importancia
1	Reyes (2022)	Como estrategia dentro de la educación a distancia, con la enseñanza permanente ayuda a determinar, mantener los niveles del aprendizaje colaborativo.
2	Solís y Marquina (2022)	Motiva a los estudiantes a interactuar con los contenidos del aula y las relaciones con los compañeros, aumenta los niveles de participación en los estudiantes en los temas a tratar, promueve el trabajo colaborativo y, por lo tanto, reduce el ausentismo en el aula.
3	Simões y Faustino (2019)	Las estudiantes aumentan su autonomía en diferentes procesos de enseñanza mediante diversas metodologías innovadoras.
4	Raffo y Yangali (2021)	Contribuye para fortalecer competencias en el nivel superior a través de las aplicaciones (TIC), mediante gamificación.
5	Horna (2023)	Los alumnos adquieren niveles altos de motivación en el desarrollo de las tareas del aprendizaje, que permiten la en la mayoría de los casos.

6	Pegalajar (2021)	Destacan el crecimiento del interés, motivación, participación, en desarrollo de enseñanza, habilidades, destrezas que se necesitan para mejorar la productividad académica y el avance profesional.
7	Prieto (2020)	Destaca la motivación como un rasgo esencial del uso de estrategias de gamificación
8	Abu (2023)	Basada en recompensas niveles, logros y tablas de clasificación son puntos al principio de los juegos y su importante papel en el aumento del desarrollo de aprendizaje.
9	Flores et al. (2021)	Señala la relevancia de la gamificación en las estrategias didácticas en el proceso de las habilidades del estudiante por medio de las tecnologías de la información.
10	Infante et al. (2022)	los beneficios que puede traer los juegos incluyen el crecimiento de habilidades adicionales, evitar el miedo al fracaso y proporcionar estímulos y recompensas a corto plazo que favorezcan la cooperación y la sana competencia.
11	Nivela et al. (2021)	La gamificación puede apoyar las intervenciones educativas como una estrategia de aprendizaje divertida, creativa y desafiante para los estudiantes.
12	Zambrano y Marcillo (2021)	La gamificación como estrategia implica el uso de juegos en situaciones no divertidas que los docentes deben desarrollar para estimular el interés académico en los estudiantes y lograr aprendizajes importantes en ellos.
13	Manzano et al. (2022)	La gamificación implica usar elementos del juego en entornos que no son del juego. Se está transformando en una tendencia educativa por su capacidad para desarrollar habilidades curriculares de una manera divertida y motivadora.
14	Salvador (2021)	La actividad del elemento de aplicación conceptos de diseño de juegos diferentes contextos, como la educación, Aplicación de Estrategias de Gamificación Permita que los estudiantes proporcionen razones participar tema
15	Manzano et al. (2021)	La gamificación puede ser una forma útil de promover la educación inclusiva, incrementan el compromiso, y motivación de los alumnos, proporcionar información importante que se puede transferir a otros entornos para mejorar la experiencia de educación a distancia y garantizar la atención a todos los estudiantes.
16	Núñez et al. (2023)	el compromiso, la motivación y el disfrute son cualidades deseables en un entorno de aprendizaje de inglés gamificado. Los objetivos de aprendizaje previstos de la gamificación son el aprendizaje del contenido del idioma, el compromiso, la motivación y la satisfacción.
17	Laura et al. (2023)	Herramienta de construcción instruccional que satisface los requerimientos del aprendizaje de los estudiantes y facilita su comprensión de contenidos académicos del aula por parte de los estudiantes, y es una estrategia con elementos de juego que desafía, premia y muestra los logros del estudiante.
18	Ojeda y Zaldivar (2023)	La gamificación puede motivar a los estudiantes ya que permite que la propia actividad brinde recompensas fomentando la creatividad, haciendo amigos, inspirándose y sintiéndose protagonista de la historia.
19	Samudio (2021)	El uso de las tics son elementos motivadores en todos los niveles de educación ya que permiten conseguir competencias digitales

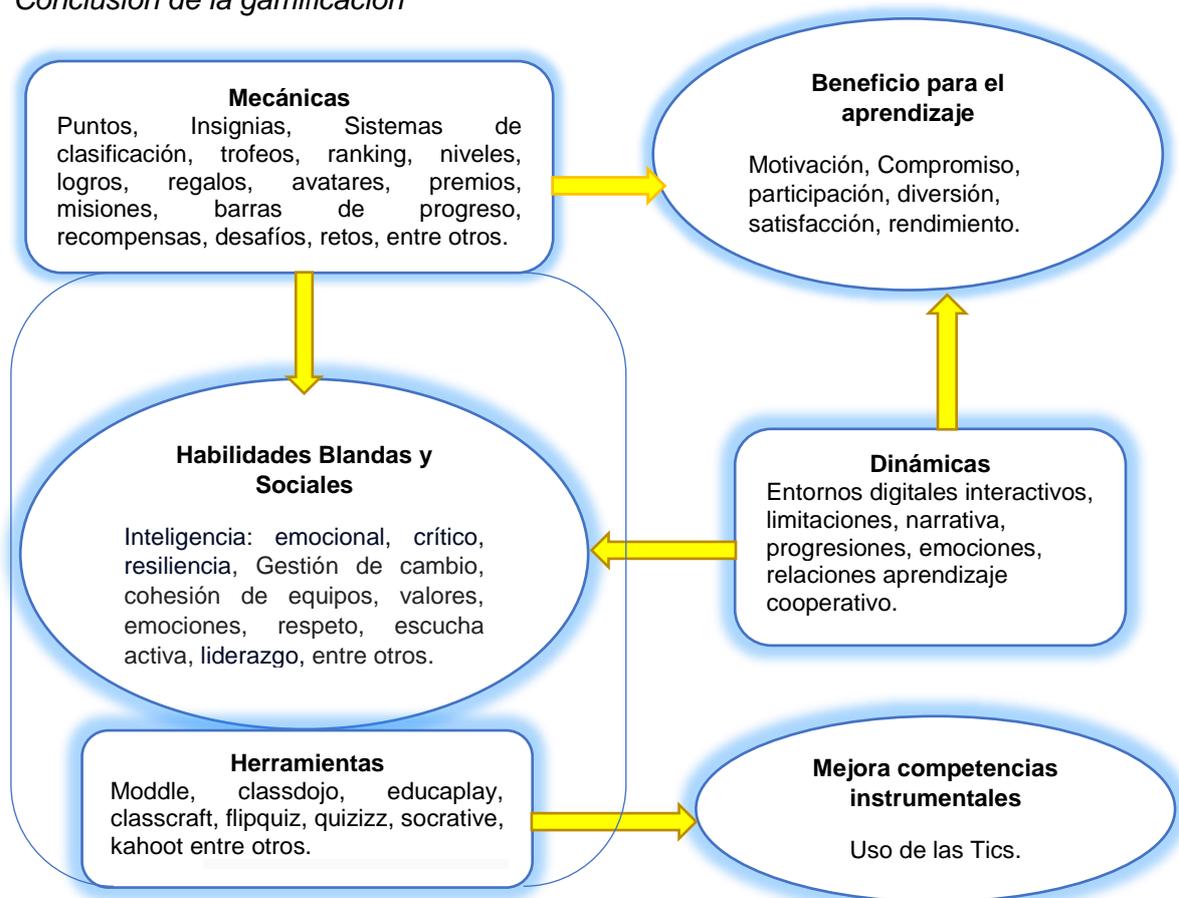
20	Gellibery (2021)	Los principales resultados muestran que las TIC contribuyen en gran medida al proceso de la enseñanza en el nivel superior, pero las habilidades digitales son fundamentales para el buen uso de la tecnología.
21	Terreros (2021)	Para nuevas formas de enseñanza, se debe considerar la aplicación de las Tics en nuevos métodos de aprendizaje, por lo que existe la necesidad de integrar los recursos humanos y tecnológicos involucrados en el desarrollo de nuevos métodos educativos claramente definidos.
22	Parra y Segura (2019)	Consiste en hacer uso de juegos o mecánicas en entornos no lúdicos, proporcionando motivación en los alumnos del nivel superior.
23	Jalla et al. (2022)	Las Tics proporcionan a los estudiantes el acceso a los recursos del conocimiento, ilimitadas herramientas que brindan ampliar el conocimiento de información.
24	Solano et al. (2021)	La tecnología cumple un papel importante las tics como apoyo a la interacción con la actividad educativas, son visuales, novedosos e interactivos; fomentan el uso de herramientas, plataformas Etc.
25	Robles et al. (2020)	Las redes sociales se transforman herramientas que desarrollan el trabajo productivo y autónomo, colaborativo y autorregulador de los estudiantes
26	Montoya et al. (2018)	Tics son de mucha importancia dentro de la educación permite al estudiante hacer uso de diversas herramientas que le permitan lograr aprendizajes esperados.
27	Ortiz et al. (2018)	Las Tics son elementos fundamentales en la gestión del desarrollo de enseñanza de docentes y universitarios, también abre más posibilidades de implementar estrategias potentes en la gestión de diferentes escenarios.
28	Ramirez et al. (2018)	La motivación, la participación y socialización a través de interactuar con elementos involucrados, en la educación ayuda, motiva y estimula a los estudiantes.

Interpretación: En la tabla 8 en un total de 28 artículos analizados podemos destacar que la gamificación según Gaspar (2020) se utiliza durante la instrucción como una estrategia instructiva motivadora para promover comportamientos específicos de los estudiantes en un entorno más atractivo y desafiante, generando así compromiso con la actividad propuesta en la que se involucran los estudiantes motivando experiencias que posibilitan un aprendizaje significativo. El objetivo de estos enfoques es aumentar el empeño de los estudiantes dentro del proceso de su formación y permitirle asumir un papel activo en su experiencia de educación superior por medio de la gamificación de la educación, proporcionando a los estudiantes de desafíos interesantes.

¿Cuáles son las conclusiones que se derivan de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?

Figura 10

Conclusión de la gamificación



Interpretación: Figura 10 analizando los 28 artículos sobre la gamificación podemos afirmar que tiene un impacto significativo ya que mejora del rendimiento universitario, siempre y cuando las aplicaciones que se van a usar sean diseñadas dentro de los parámetros intelectual, cognitivos etc. adecuados, basados en componentes de gamificación y los docentes acompañen el proceso. Bajo el mismo concepto, Rodríguez (2019) la gamificación mejora el proceso de aprendizaje y estimula el interés, la curiosidad y el compromiso individual, utilizando elementos modernos y divertidos para llevar a cabo tareas y alcanzar objetivos.

V. CONCLUSIONES

Tenemos las siguientes conclusiones derivadas de los objetivos.

Primera: Se analizaron artículos sobre las producciones científicas de la gamificación, que se caracterizan de forma general por describir una serie de métodos, dinámicas, mecánicas, estrategias entre otros, que permiten lograr niveles altos de motivación en los estudiantes dentro del desarrollo de diversas tareas de aprendizaje, que le permitirá alcanzar las competencias previstas. El análisis hizo posible determinar que la gamificación en el nivel superior facilita el desarrollo de actividades que hacen amena la apropiación del conocimiento, se aprende de manera divertida, con el fin de involucrar a los estudiantes en su formación, y cuando los estudiantes cometen errores, el proceso educativo se aleja de cualquier acción punitiva y los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje, reforzados con la motivación de los estudiantes que expresan a través de las actividades gamificadas.

Segunda: Se determinaron los rangos distintivos del estudio, al identificar los artículos que se publicaron en mayor proporción entre el año 2018 y 2023, los cuales están comprendidos así: 14% corresponde al año 2018 y 2019, 47% se ubica entre el 2020 al 2021; el 39% fue publicado entre el 2022 al 2023. Del mismo, los países de donde se originan mayores publicaciones, el 7% estuvo conformado por Colombia, seguido de México con el 18% y el 11% corresponde a Ecuador, 11% Perú, 29% corresponde a España, un 9% a Paraguay, Israel y Chile, el 8% Alemania y Portugal; con los cuales se tuvo 100% del total de las 28 publicaciones donde se aprecia que España es el país con más publicaciones sobre gamificación en la educación superior.

Tercera: Se mencionó a diversos autores de donde subyacen teorías sobre el aporte el aporte de las producciones científicas sobre del uso de las herramientas y estrategias de gamificación en el nivel superior, las cuales ayudan a los estudiantes a superar sus limitaciones, ya que las mismas las proporcionan mayor motivación, participación, confianza, autonomía, una serie de aspectos positivos que aportan a la educación superior. Es una alternativa muy buena para lograr aprendizajes, sin embargo, se debe considerar la modalidad de estudio ya sea presencial, MOOC, virtual, semipresencial, destacando que en Latinoamérica

y otros países falta mucho por hacer referente a la incorporación de esta metodología aplicada a distintas realidades del nivel superior.

Cuarta: Se han encontrado diversos artículos de producción científica de gamificación en el nivel superior, que ayudan en los procesos de aprendizaje, dependiendo del tipo y modalidad de estudio, y de los métodos que el docente crea conveniente para lograr aprendizajes significativos. Las opciones van desde actividades simples (divertidas) hasta el uso de software diseñado para determinadas situaciones. Programas destacados como el Kahoot, Moodle, Quizz, pueden adaptarse a diversas necesidades. No debemos pasar por alto los desafíos constantes que enfrentan diversos países al desarrollar artículos sobre estas herramientas aplicadas al nivel superior.

VI. RECOMENDACIONES

1. A la universidad, capacitar de manera constante a la plana docente, tomar conciencia respecto a las, herramientas, estrategias, dinámicas, mecánicas que brinda la gamificación para comprender las necesidades de diferentes estudiantes que tiene bajo su responsabilidad; seleccionar de manera óptima la metodología a utilizar dentro y fuera del aula según modalidad de estudio.

2. A los investigadores, realizan estudios específicos para determinar si la motivación obtenida mediante ciertas herramientas tecnológicas es determinante para conseguir aprendizajes significativos, determinar si objetivamente mejoro su rendimiento. Del mismo aumentar producciones científicas a nivel de Latinoamérica en temas relacionados a herramientas de gamificación tomando en cuenta al tipo de docente, alumno, la metódica de enseñanza-aprendizaje según las necesidades del alumno.

3. A los docentes universitarios, tener en cuenta la elección de herramientas y estrategia de gamificación oportuna según distintas modalidades de enseñanza, aprendizaje ya sea tradicional, distancia, etc. mientras tanto no debe olvidar las limitaciones tecnológicas que puedan surgir.

4. A la universidad, aplicar estrategias en donde puedan incorporar a los docentes y estudiantes que se reúsan a cambiar el método tradicional de enseñanza por los diferentes métodos innovadores que existen en la actualidad haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas que nos permiten mejorar las diferentes competencias y resultados de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Alfonso, I. (1995). Técnicas de investigación bibliográfica. Caracas: Contexto Ediciones.
- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Alonso García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral Ortiz, B., & De la Cruz Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica De Educación Y Comunicación*, (23), 2205. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Abu, Y., Tarteer, S., AL Qasim, M., & Saqer, K., & Daher, W. (2023). Using gamification to motivate students with simple-moderate intellectual disabilities. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 639-647. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.639>
- Beltrán, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (41), 17-33. <https://doi.org/10.17013/RISTI.41.17-33>
- Baptista, G. & Oliveira, T. (2019). Gamification and serious games: A literature meta-analysis and integrative model. *Computers in Human Behavior*, 92, 306-315. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.030>
- Benítez, O. L. & Granda, S. P. (2022). La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente. *MENTOR Revista De investigación Educativa y Deportiva*, 1(1), 66-81. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i1.2124>
- Barrios Palacios, Y. D., & Guerrero Ávila, Z, E., & Albán Defilippi, M, T., & Marín Ube, S, E. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S6), 47-55. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3432>
- Baena, G. (2014). Metodología de la investigación. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.

- Carranza, L. A. (2022). El aula invertida en el aprendizaje para una propuesta en educación básica. [Revisión sistemática: Universidad César Vallejo]. Obtenido de Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89016>
- Castañeda-Maizel, A. J., & Tito-Estevez, H.K., & Mateus, J.-C. (2022). Las TIC en la formación universitaria durante la pandemia COVID-19: perspectivas de estudiantes de Comunicación en el Perú. *Miradas*, 17(2), 7–24. <https://doi.org/10.22517/25393812.25246>
- Chans, G.M & Castro, M.P. (2021). La gamificación como estrategia para aumentar la motivación y el compromiso en la educación superior estudiantes de química ordenadores,10(10), Artículo132. <https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Díaz, J. P., Ruiz, A. K. & Egüez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113–134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Flores Abreu, M. A. (2022). Producción científica sobre Gamificación en educación universitaria en SciELO entre 2017-2021: un estudio bibliométrico género. *Revista Ciencias y Artes 2023*, 1(1), 96-129. <https://revistasucal.com/index.php/rca/article/download/10/7>
- Flores Bueno, D., & Limaymanta, C. H., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), 1-13. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gómez, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8-39 <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González Acosta, E., & Almeida González, M., & Torres Chils, A., & Traba Montejo, Y. M. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de

- contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>
- Hernández, I. A., & Monroy, M. A. & García M. J. (2022). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*. 11 (5),31-40. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación (Cuarta ed.). México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6 ed). McGraw-Hill
- Hakak, S., & Noor, N.F.M., & Ayub, M.N., & Affal, H., & Hussin, N. & Imran, M. (2019). Cloud-assisted gamification for education and learning—Recent advances and challenges. *Computers & Electrical Engineering*, 74, 22-34. <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2019.01.002>
- Horna, S. C. (2022). Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Significativo en Educación Superior. [Revisión Sistemática: Universidad Cesar Vallejo]. Obtenido de Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109450>
- Infante-Villagrán, V. A., & Maluenda-Albornoz, J. I., & López-Angulo, Y., & Díaz-Mujica, A. (2022). Revisión Sistemática acerca del Efecto de la Ludificación de la Enseñanza en la Motivación de Estudiantes de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado. Continuación De La Antigua Revista De Escuelas Normales*, 97(36.3). <https://doi.org/10.47553/rifop.v97i36.3.92641>
- Ibarra, A. R. & Vicente, S. Y. (2021). Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (44), 21-37. <https://doi.org/10.17013/risti.44.21-37>
- Juan, L, O., & Area, M, M. (2021). Gamificación superficial en e - learning: evidencias sobre motivación y autorregulación. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (62), 146- 181. <https://doi.org/10.12795/PIXELBIT.82427>

- Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en ciencias sociales (4ª ed.). México: McGraw-Hill, p. 124.
- Kaufman, A. M. y Rodríguez, M. E. (2001). La escuela y los textos. Argentina: Santillana
- Krath, J., Schürmann, L., y von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: *A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning*, *Computers in Human Behavior*, 125, 106963 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- López, I. (2019). Contribución de la Gamificación en los sistemas de motivación actuales de empresas en Argentina. Casos de estudio. Universidad Tecnológica Nacional.
- Malo Álvarez, S. & Maldonado Maldonado, A. & Gacel Ávila, J. & Marmolejo, F. (2020). Impacto del COVID-19 en la educación superior en México. *Revista de Educación Superior en América Latina*. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/esal/article/view/13402/214421444830>
- Manzano León, A., & Aguilar-Parra, JM, Rodríguez Moreno, J., & Ortiz-Colón, AM (2022). Gamificación en la Formación Inicial Docente para Promover Prácticas Inclusivas: Un Estudio Cualitativo. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública* , 19 (13), 8000. MDPI AG. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph19138000>
- Martínez, S, J. & Garcés, F. J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación Y Humanismo*, 22(39), 1-16. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>
- Martínez, G. & Ríos, J. F. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 45(3), 115-125. DOI: 10.4067/ S0718-07052019000300115.
- Mese, C, & Dursun, O. (2019). Effectiveness of Gamification Elements in Blended Learning. *Environments Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(3), 119-142. <https://doi.org/10.17718/tojde.601914>
- Navarro, M, C., & Pérez López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. *Retos*, 42, 507- 516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

- Mukh, Y.A., & Tarteer, S., & AL-Qasim, M., & Saqer, K. & Daher, W. (2023). Uso de la gamificación para motivar a estudiantes con discapacidad intelectual simple-moderada. *Revista Europea de Investigación Educativa*, 12 (2), 639-647. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.639>
- Nivela-Cornejo, M. A., & Otero Agreda, O. E., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Montoya Acosta, L. A., Parra Castellanos, M. D. R., Lescay Arias, M., Cabello Alcivar, O. A., & Coloma Ronquillo, G. M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista información científica*, 98(2), 241-255. <https://www.redalyc.org/journal/5517/551760346011/551760346011.pdf>
- 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>
- Oliva, H. A. (2019). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Quezada, G.A. & Castro, M.P. & Imoñan, Y.J. (2022). Gamificación e innovación en la educación superior: Aplicabilidad a la investigación jurídica. *Revista de Filosofía*, (39), 510-523. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7315649>
- Parra, E., & Segura, A. (2019). Translation and validation of the gameful experience scale (Gamex). *Bordon. Revista de Pedagogía*, 71(4), 87–99. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Prieto, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>

- Peirats Chacón, J., & Marín, D., & Vidal, M.-I. (2019). Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(60). <https://doi.org/10.6018/red/60/05>
- Paredes, P. (2021). Contribución del E-Learning al desempeño académico en la educación superior años 2016 al 2020 [Tesis de doctorado: Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/64532>
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el Aula: Evaluar Jugando. Observatorio de tecnología educativa nº4. https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Ruiz, J. (2006). Metodología de la investigación cualitativa. Universidad de Deusto. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=22523>
- Real Pérez, M., & Sánchez Oliva, D., & Padilla, C. (2021). Proyecto África «La Leyenda de Faro»: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Superior. *Retos*, 42, 567-574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Real Torres, C. (2020). Enseñanza gamificada y aprendizaje basado en problemas: diseño de un escape room sobre Cultura Clásica. *Thamyris, Nova Series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín*, ISSN-e 2254-1799, No. 11, 2020, Págs. 53-70, 11(11), 53–70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723711&info=resumen&idioma=ENG%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723711&info=resumen&idioma=SPA%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723711>
- Rojo, T., & González Limón, M., & Rodríguez-Ramos, A. (2019). Colaboración empresa-universidad en la aplicación de la gamificación para aprender sobre seguros. *Informática*, 6(3), Artículo 42. <https://doi.org/10.3390/informatics6030042>
- Solís, J.C. & Marquina, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7 (1), 66 -83. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7 - 1.5>
- Schmidt Kraepelin, M., Thiebes, S., Stepanovic, S., Mettler, T. & Sunyaev, A. (2019). Gamification in health behavior change support systems-A synthesis

- of unintended side effects [sesión de conferencia]. Proceedings of the 14th International Conference on Wirtschaftsinformatik, Siegen, Deutschland
- Solé, J. (2020). El cambio educativo ante la innovación tecnológica, la pedagogía de las competencias y el discurso de la educación emocional: *Una mirada crítica*. *Teoría de la educación*, 32(1), 1–121. <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20945>
- Rojas, R. (2013). Guía para realizar investigaciones sociales. Mexico, D.F.: Plaza y Valdés.
- Sailer, M. & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a *Meta-analysis*. *Educational Psychology Review* 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sánchez Cabrero, R., & Costa Román, O., & Mañoso Pacheco, L., & Novillo López, M., & Pericacho Gómez, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. <http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(2), 96-105. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Tsarapkina, J.M., & Vaganova, O.I. & Lapshova, A.V., & Sedov, I.A. (2021). Gamification in modern education. *Journal of Information and Communication Technology in Education*, (15),192-203. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2021.15.03.16>
- Trigueros, R., & Navarro, N. et al. (2019). The influence of the teacher on the motivation, learning strategies, critical thinking and academic performance of high school students in Physical Education. *Psychology, Society and Education*, 11(1), 137–150. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239089>
- Torres, A., Mejía., & Pantoja, R., & Pita, A., Sotelo, H., & Carrera, A., Enríquez, M., y Caicedo, J. (2011). Estado del arte sobre la investigación educativa y pedagógica. *UNIMAR*. <https://bit.ly/3AUGcpi>
- Unesco. (2020). Coalición Mundial para la Educación COVID-19. <https://es.unesco.org/covid19/globaleducationcoalition>
- Vesa, M. & Harviainen, J. (2019). Gamification: concepts, consequences, & critiques. *Journal of Management Inquiry*, 28(2) 128–130.

- <https://doi.org/10.1177/1056492618790911>
- Vilela, P., Sánchez, J. & Chau, C. (2021). Desafíos de la educación superior en el Perú durante la pandemia por la covid-19. *Desde el Sur*, 13(2), e0016.
- Valencia, L. I., & Orellana, D. (2020). Barreras en la implementación de la gamificación en educación superior: revisión de literatura. In *Crescendo*, 10(3), 635-650. <https://doi.org/10.21895/incres.2019.v10n4.0>
- Varguillas, C. S., & Bravo, P. C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(1), 219-232. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i1.31321>
- Valencia, L. I., & Montilla Buitrago, H. y., & Arias, M., & Guzmán Rincón, A. (2021). Herramientas y metodologías para gamificación educativa y organizacional. Corporación Universitaria de Asturias.
- Valenzuela, M. A. (2021). Vista de Lenguajes para el aprendizaje, *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91–103.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Vera, J. D., & Gellibert Merchán, S. J., & Zapata Mora, S. E. (2021). Las TIC en la educación superior durante la pandemia de la COVID-19.: Las TIC en la educación superior. *Revista Científica Sinapsis*, 1(19).
<https://doi.org/10.37117/s.v19i1.405>
- Yen, B.T., Mulley, C. & Burke, M. (2019). Gamification in transport interventions: Another way to improve travel behavioral change. *Cities*, 85, 140-149.
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2018.09.002>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. & W., Shujahat, M., & Perera, C. J., (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence, *Educational Research Review*, 30, 100326
DOI: 10.1016/j.edurev.2020.100326

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

problema	objetivos	Categoría	Sub Categoría
Problema general	Objetivo general		
Problema general: ¿Cuáles son las características de la producción Científica acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?	Determinar las características de la producción científica acerca de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indicadores de la calidad de producción científica ▪ Fundamentos conceptuales acerca de la gamificación ▪ Categorización de conclusiones
Problemas específicos	Objetivos específicos		
¿Cuáles son los rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?	Caracterizar los rasgos distintivos e indicadores de calidad de los artículos científicos publicados acerca de de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023.		
¿Cuáles son los sustentos teórico - conceptuales que subyacen a los artículos científicos publicados acerca de la Gamificación en la Educación Superior entre el 2018 y el 2023?	Describir el sustento teórico - conceptual que subyace a los artículos científicos publicados acerca de de la gamificación en la educación Superior entre el 2018 y el 2023.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producción Científica sobre Gamificación 	
¿Cuáles son las conclusiones que se derivan de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023?	Categorizar las conclusiones que se derivan de los artículos científicos publicados acerca de la gamificación en la educación superior entre el 2018 y el 2023.		

Anexo 2: Matriz de categorización

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Sub Categoría	Indicadores
Producción Científica sobre Gamificación.	Valenzuela et al. (2021). La gamificación puede entenderse como la aplicación de las mecánicas, y elementos correspondientes a un juego, a otro tipo de entorno, la gamificación toma las partes más emocionantes y divertidas de un juego y las incorpora cuando se añaden al contexto de la motivación. La gamificación es una herramienta para incrementar la motivación mediante el uso de elementos de juego en la educación de los estudiantes.	Montoya et al. (2019). Afirma que la gamificación se apoya en las teorías del aprendizaje como el conectivismo y el constructivismo. Dicha teoría del conectivismo, enunciado por Stephen Downs y George Siemens, el vínculo entre la educación y la era digital, basada en la interconexión y la práctica de las TIC.	Indicadores de la calidad de producción científica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Número de artículos científicos ▪ Autores por artículo ▪ Numero de citas ▪ Revistas en las cuales se publican ▪ Países donde se producen
			Fundamentos conceptuales acerca de la gamificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principales características ▪ Autores básicos ▪ Innovaciones tecnológicas ▪ Hallazgo científico
			Categorización de conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Información relevante sobre la herramienta de gamificación ▪ Beneficios de la producción científica acerca de la gamificación ▪ Acciones sugeridas ▪ Identificar necesidades y respuestas técnicas
		Según Sobrino (2014) citado en Sánchez (2019). La teoría tras del crecimiento de las herramientas informáticas educativas es la teoría del aprendizaje constructivista. Esto se fundamenta en los beneficios que aportan las TIC para posibilitar el aprendizaje.		

Anexo 3: Artículos analizados sobre la producción de gamificación

N°	Autor/año	País	Tipo de estudio	Muestra	Indización
1	Reyes(2022)	Mexico	Cuantitativo	Universidad mexicana	Scielo
2	Solis y Marquina (2022)	Peru	Cualitativo	22 Estudiantes	Dianet
3	Simões y faustino(2019)	Portugal	Cuantitativo	Profesores	Dianet
4	Raffo y Yangali (2021)	Perú	Cuantitativo	100 Estudiantes	Dianet
5	Horna(2023)	Perú	Cualitativo	20 Artículos	Repositorio Latinoamericano
6	Pegalajar (2021)	España	Revisión sistemática	20 Artículos	Scopus
7	Prieto(2020)	España	Documental	22 Artículos	Scopus
8	Abu(2023)	Israel	Cualitativo	6 Estudiantes	Scopus
9	Flores et al. (2021)	Colombia	Cuantitativo	Estudiantes de educacion superior	Scopus
10	infante et al(2022)	Chile	Revisión sistemática	Estudiantes de educacion superior	Scopus
11	Nivela et al.(2021)	Ecuador	Cuantitativo	50 Estudiantes	Dianet
12	Zambrano y Marcillo(2021)	Ecuador	cualitativo	22 Docentes	Dianet
13	Manzano etal.(2022)	España	Cualitativo	63 Alumnos	Dianet
14	Salvador(2021)	España	cualitativo	138 Estudiantes	Dianet
15	Manzano et al.(2021)	Alemania	Cualitativo	Universidad de alemania	Dianet
16	Nuñez et al.(2023)	España	Revisión sistemática	Universidad de Huelva	Dianet
17	Laura et al.(2023)	Peru	Revisión sistemática	Universidad Privada de Tacna	Dianet
18	Ojeda y Zaldivar(2023)	Mexico	Cualitativo	Universidad Autónoma de Yucatán	Scopus
19	Samudio(2021)	Paraguay	Cuantitativo	Universidad del Norte	Dianet
20	Gellibery(2021)	Ecuador	Mixto	Universidad de Guayaquil	Scopus
21	Terreros(2021)	México	Cuantitativo	Universidad de Mexico	Scopus
22	Parra y Segura(2019)	España	Cuantitativo	Universidad de Granada	Web of Science
23	Jalla et al.(2022)	Peru	Mixto	universidad pública	
24	Solano et al.(2021)	España	Cuantitativo	Universidad de Murcia	Dianet
25	Robles et al.(2020)	Mexico	Cuantitativo	Universidad publica	Dianet
26	Montoya et al(2018)	Colombia	Mixto	Universidad de San Buenaventura	Ebsco
27	Ortiz et al(2018)	España	Revisión sistemática	Universidad de Jaén	Scopus
28	Ramirez et al.(2018)	Mexico	Cualitativa	Universidad Veracruzana	Scopus

Anexo 4: Matriz de sistematización de la información recolectada

N°	Título	Autor	Año	Nombre de la revista	Vol	N	Pag	Idioma	Enfoque	Diseño	URL /DOI
1	Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana	William Reyes Cabrera	2022	Alteridad revista de educación	17	1	24-35	Español	Cuantitativo	Experimental	https://orcid.org/0000-0002-3443-6385
2	Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior	Julio César Solís Castillo y Román Jesús Marquina Lujan	2021	Revista Conciencia EPG	7	1	66 -83	Español	Cualitativo	Descriptivo	https://revistaconcienciaepg.edu.pe/ojs/index.php/55551/article/view/194
3	O papel das TIC no estímulo à autonomia dos estudantes do ensino superior	Dora Simões y Paula Faustino	2019	Revista académica	27	74	29	Portugués	Cuantitativo	No experimental	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7434543
4	Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado	Guillermo Alejandro Raffo Ibarra y Judith Soledad Yangali Vicente	2021	Revista ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información	44	12	21-37	Español	Cuantitativo	No experimental	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8453433
5	Estrategias de gamificación y aprendizaje significativo en educación superior: Revisión sistemática	Segundo Cesar Horna Tocas	2023	Repositorios latinoamericanos	1	1	49	Español	Cualitativa	Descriptivo	https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6331419
6	Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante	del Carmen Pegalajar Palomino	2021	Revista de Investigación Educativa	30	1	169-188	Español	Cualitativo	Descriptivo	https://revistas.um.es/rie/article/view/419481
7	Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios	Joel manuel prieto andreu	2020	Revista Interuniversitaria	32	1	73-99	Español	Cualitativa	Descriptivo	https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625

8	Using Gamification to Motivate Students with Simple-Moderate Intellectual Disabilities	Yasmeen Abu Mukh,Safia Tarteer,Mohammad AL-Qasim,Khtam Saqer ,Wajeeh Daher	2023	Revista Europea de Investigación Educativa	12	2	639 - 647	Ingles	Cualitativa	Descriptivo	https://www.eu-jer.com/using-gamification-to-motivate-students-with-simple-moderate-intellectual-disabilities
9	La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios	Daniel Flores-Bueno,Cesar H. Limaymanta,Alejandro Uribe-Tirado	2021	Rev. Interam. Bibliot. Medellín	44	2	342-687	Español	Cuantitativa	Experimental	https://revistas.udea.edu.co/index.php/RIB/article/view/342687
10	Revisión Sistemática acerca del Efecto de la Ludificación de la Enseñanza en la Motivación de Estudiantes de Educación Superior	Valeria ayllín infante villagrán Jorge ignacio maluenda albornoz Yaranay López angulo Alejandro díaz mujica	2022	Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	97	36.3	67-284	Español	Cuantitativo	Experimental	https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/article/view/92641
11	Gamificación en la educación superior	María Alejandrina Nivelá Cornejo, Omar Efrén Otero Agreda, Edgar Freddy Morales Caguana	2021	Revista Publicando	8	31	165-176	Español	Cuantitativo	No experimental	https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242
12	La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior	Sully Viviana Zambrano Cuadros y Concepción Elizabeth Marcillo García	2021	Revista científica dominio de la ciencia	7	1	971-986	Español	Mixto	Triangulación	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385879
13	Gamificación en la Formación Docente para Promover Prácticas Inclusivas: Un Estudio Cualitativo	Ana Manzano Leonorte, Josédecir, Manuel Aguilar Parra, Javier Rodpresenteguez moreno , hannah marpresentea Ortiz Colonorte	2022	En t. J. Medio ambiente. Res. Salud pública	19	19	1-11	Ingles	Cualitativa	Descriptivo	https://www.mdpi.com/1660-4601/19/13/8000
14	Gamificando en tiempos de coronavirus	Celina Salvador García	2021	Revista de Educación a Distancia	21	65	1-20	Español	Cualitativa	Descriptivo	https://doi.org/10.6018/red.439981

15	Sala de escape en línea durante COVID-19: un estudio cualitativo de Experiencias de los alumnos del Grado en Educación Social	Ana Manzano-León, José Manuel Aguilar-Parra, José M. Rodríguez-Ferrer, Rubén Trigueros, Rocío Collado-Soler, Cristina Méndez-Aguado, María Jesús García-Hernández y Laura Molina-Alonso	2021	Educ. Sci	11	426	1-10	Ingles	cualitativa	Descriptivo	
16	Videojuegos serios en la educación de ingeniería	Rosa Núñez Pacheco, Osbaldo Turpo Gebera, Ignacio Regado , Claudia Spinoza Montoya, Liz Marjorie Yucra Quispe	2023	Revista de Tecnología y Educación Científica	13	2	1-15	Ingles	Revisión de alcance		https://doi.org/10.3926/jotse.1743
17	Uso de la gamificación en el aprendizaje de inglés en la universidad educación:	kevin mario laura-de la cruz, Stefany Juliana Copa Noé, Osbal Turpo Gebera, Cecilia Claudia Montesinos Valencia , Silvia Milagros Bazán-Velásquez, Gerber Sergio Pérez Postigo	2023	Revista de Tecnología y Educación Científica JOTSE	13	2	480-497	Ingles	Cualitativo	No experimental	https://doi.org/10.3926/jotse.1740
18	Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior	Oscar Gilberto Ojeda Lara y Marisa del Socorro Zaldívar Acosta	2023	Revista internacional tecnológicas educativas docentes 2.0	16	1	1-7	Español	Cualitativo	Narrativo de tópico	https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332
19	Uso de las TIC en la educación superior de los docentes de la Universidad del Norte, Paraguay sede Asunción 2019 modo presencial y 2020 modo virtual	Hugo Valerio Samudio Almirón	2021	Revista Científica Internacional	8	1	1-20	Español	Cuantitativo		https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8070334

20	Las TIC en la educación superior durante la pandemia de la COVID-19.	Stephanie Judith Gellibert Merchán, Selena Esther Zapata Mora, Janeth Pilar Díaz Vera	2021	Revista Sinapsis	1	19	1-14	Español	Mixto		https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/405
21	El uso de las TIC en la educación superior en México ante el COVID-19	Marco Antonio Terreros Madrid	2021	Revista de Educación e Investigación	3	5	126 - 138	Español	Cuantitativo	No experimental	https://revistaalternancia.org/index.php/alternancia/article/view/683
22	Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería	Elena Parra González, Adrián Segura Robles	2019	Revista de Educación	386	7	113-135	Ingles	Cualitativa	Descriptivo	DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429
23	Producción científica sobre gamificación en educación	Yohanna Abarca Amador		Revista de Lenguas Modernas				Español	Cualitativo	Descriptivo	https://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/25246
24	Las TIC en la formación universitaria durante la pandemia COVID-19: Perspectivas de estudiantes de Comunicación en el Perú	Andrea-Jalla Castañeda-Maizel, Haydee Katherine, Tito Estevez, Julio César Mateus4	2022	Miradas	17	2	7-24	Español	Mixto		https://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/25246
25	Uso de Facebook en Educación Superior: análisis de la relación entre participación y calificaciones	Isabel María Solano-Fernández, Pedro Antonio García-Tudela, Universidad de Murcia, España	2021	Digital Education Review	40	40	1-16	Español	Cuantitativo	No experimental	DOI: 10.1344/der.2021.40.1-16
26	El uso de las TIC y la lectura en la educación pública superior mexicana	Víctor Hugo Robles-Francia, Adriana Mariela De la Cruz-Caballero, Aníbal Terrones Cordero	2020	Investigación bibliotecológica	34	83	55-69	Español	Cuantitativo	Experimental	https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2020000200055
27	ICT competences of the 21st century teacher in higher education	Noelva Eliana MONTOYA Grisales 1; Sandra Patricia MOSQUERA Bermúdez 2; Mabel Cristina PÉREZ	2018	Review Spaces	39	53	1-18	Ingles	Mixto		https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-03.pdf

Martínez 3; Dora Inés
ARROYAVE Giraldo 4

28	Gamificación en educación	Ana-M. Ortiz-Colón1 Juan Jordán2 Míriam Agredal	2018	Educ. Pesqu	44	17	1-17	Español	Mixto	Triangulación	DOI: http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773
29	Presencia del tic en la Revista de la Educación Superior	Alberto Ramírez Martinell, Karla Paola Martínez Ramila, José Luis Aguilar Trejo y Montserrat Rodríguez Cuevas	2018	Revista de la Educación Superior	47	##	Español	Español	Cualitativo	Descriptivo	http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PABLO CESAR TORRES CAÑIZALES, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Producción Científica acerca de la Gamificación en la Educación Superior entre el 2018 y el 2023", cuyo autor es CHINO PINEDO ABRAHAM, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 6.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 23 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PABLO CESAR TORRES CAÑIZALES CARNET EXT.: 002562498 ORCID: 0000-0001-9570-4526	Firmado electrónicamente por: PTORRESCA17 el 23-07-2023 16:51:13

Código documento Trilce: TRI - 0612054