

Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática

Gamification in Educational Assessment: Transforming Learning into Interactive Experiences through a Systematic Review

Norma Quenema Camacho

<https://orcid.org/0000-0003-1011-5138>

nquenemac@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo

Lima-Perú.

Paola Cynthia Otero Bocanegra

<https://orcid.org/0009-0007-4345-9865>

potero@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo

Lima-Perú.

Selman Dennis Condeso Camizan

<https://orcid.org/0000-0002-2984-8385>

scondeso@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo

Lima-Perú.

Erick Joel Hernández Ramos

<https://orcid.org/0000-0002-8097-8716>

jhernandezr@unf.edu.pe

Universidad Nacional de Frontera

Piura –Perú.

Freddy William Castillo Palacios

<https://orcid.org/0000-0001-5815-6559>

fcastillop@ucv.edu.pe

Universidad César Vallejo

Lima-Perú.



Recibido: 10/02/2025 Aceptado: 08/05/2025

2026. V6. N 1.

Resumen

Esta revisión sistemática analiza 30 estudios publicados entre 2020 y 2025 en la base de datos Scopus, con el objetivo de evaluar cómo la gamificación transforma los procesos de evaluación en la educación universitaria. Los resultados evidencian que la integración de mecánicas de juego —como puntos, niveles, desafíos y recompensas— incrementa la motivación y el compromiso estudiantil, facilita el desarrollo de competencias transversales (pensamiento crítico, comunicación y trabajo en equipo), y redefine el rol del docente como diseñador de experiencias formativas. Siguiendo el protocolo PRISMA, se seleccionaron investigaciones empíricas que aplicaron herramientas como Kahoot!, Quizizz y entornos de realidad virtual, organizando los hallazgos en cinco dimensiones temáticas: motivación, competencias, rol docente, rendimiento académico e inclusión. Los estudios revisados reportan mejoras significativas en las calificaciones y en la percepción del aprendizaje, aunque también subrayan la necesidad de una mayor sistematización metodológica y formación docente para asegurar su sostenibilidad y equidad. En conjunto, la gamificación se posiciona como una estrategia complementaria capaz de transformar la evaluación de una práctica meramente certificadora en un proceso dinámico, participativo y formativo, siempre que sea cuidadosamente adaptada al contexto y a las necesidades de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, evaluación universitaria, motivación estudiantil.

Abstract

This systematic review analyzes 30 studies published between 2020 and 2025 in the Scopus database, with the aim of evaluating how gamification transforms evaluation processes in university education. The results show that the integration of game mechanics —such as points, levels, challenges, and rewards— increases student motivation and commitment, facilitates the development of transversal competencies (critical thinking, communication, and teamwork), and redefines the role of the teacher as a designer of training experiences. Following the PRISMA protocol, empirical research was selected that applied tools such as Kahoot!, Quizizz and virtual reality environments, organizing the findings into five thematic dimensions: motivation, competencies, teaching role, academic performance and inclusion. The studies reviewed report significant improvements in grades and in the perception of learning, although they also underline the need for greater methodological systematization and teacher training to ensure its sustainability and equity. Overall, gamification is positioned as a complementary strategy capable of transforming the evaluation from a merely certifying practice into a dynamic, participatory, and formative process, provided that it is carefully adapted to the context and the needs of the students.

Keywords: gamification, university assessment, student motivation.

Introducción

En el actual contexto de transformación digital y renovación pedagógica, la gamificación se ha consolidado como una estrategia metodológica innovadora con alto potencial para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Mediante la incorporación de elementos lúdicos propios del diseño de videojuegos, esta técnica busca incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa del estudiantado, promoviendo una experiencia formativa más significativa y autónoma (Kapp, 2012; Alsawaier, 2018; Prieto et al., 2022). Las condiciones actuales, como el mayor acceso a tecnologías digitales y la flexibilización curricular en la educación superior, han favorecido la adopción de enfoques activos e interactivos, entre los cuales la gamificación ha demostrado impactos relevantes en la motivación y el rendimiento académico (Albán et al., 2024; Saavedra et al., 2024; Coello et al., 2024).

A pesar de su creciente implementación en entornos universitarios, la gamificación ha sido aplicada principalmente en actividades de enseñanza o reforzamiento de contenidos, siendo escasa su integración en los procesos de evaluación educativa, particularmente en su dimensión formativa (Cáceres & Freire, 2023; Chacón et al., 2023). Tradicionalmente, la evaluación ha sido entendida como un proceso centrado en la medición, verificación y calificación, lo cual ha limitado su potencial formativo y su capacidad para fomentar la autorregulación del aprendizaje (Boud & Falchikov, 2007). En contraste, la gamificación representa una oportunidad para resignificar la evaluación como una experiencia interactiva, donde el error no es penalizado, sino aprovechado como parte del aprendizaje continuo (Catagua & Vigueras, 2023; Guanoluisa et al., 2022).

Diversas investigaciones muestran que herramientas gamificadas como Kahoot, Quizizz y plataformas móviles no solo elevan la motivación y participación, sino que también mejoran la calidad de la retroalimentación y la actitud del estudiante frente al proceso evaluativo (Tapia Gallardo, 2024; Mendoza Rojas, 2024; Domínguez et al., 2013). Asimismo, experiencias pedagógicas en universidades latinoamericanas han documentado beneficios significativos en el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y digitales, especialmente cuando se articulan con metodologías activas y evaluación auténtica (Araiza-Vázquez et al., 2023; Fernández de Castro de León & Villegas Pantoja, 2024; Contreras et al., 2024). Sin embargo, muchas de estas prácticas carecen aún de sistematización rigurosa y de una base empírica consolidada que permita su replicabilidad.

Una revisión detallada de la literatura revela enfoques teóricos diversos, técnicas metodológicas heterogéneas y resultados dispares en torno al uso de la gamificación en la evaluación universitaria (Muñoz Bonilla & Vasco Gutiérrez, 2024; Ulloa & Carcausto, 2024; Valenzuela et al., 2024). Algunas experiencias evidencian mejoras en la actitud hacia la evaluación, mientras que otras alertan sobre aprendizajes superficiales cuando la gamificación no se implementa con un sustento pedagógico sólido (Viñas, 2022; Blanco et al., 2020). Además, la falta de instrumentos válidos para medir su impacto en la evaluación formativa refuerza la necesidad de avanzar hacia marcos de diseño e implementación más consistentes (Pinzón-Salazar et al., 2025; Jasso et al., 2024).

Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10.

<https://zenodo.org/records/15427281>

Ante estas brechas, la presente investigación tiene como objetivo realizar una revisión sistemática de estudios publicados entre 2013 y 2025 que aborden la integración de la gamificación en procesos de evaluación educativa en el nivel superior. Se busca identificar tendencias, enfoques metodológicos, herramientas utilizadas y efectos observados, con el fin de aportar claridad conceptual y empírica sobre su efectividad. Además, se pretende sustentar el diseño de futuras intervenciones educativas que integren la gamificación en la evaluación desde una perspectiva formativa, innovadora y centrada en el estudiante (Parraga et al., 2025; Paredes-Chacín et al., 2023; Romero et al., 2025).

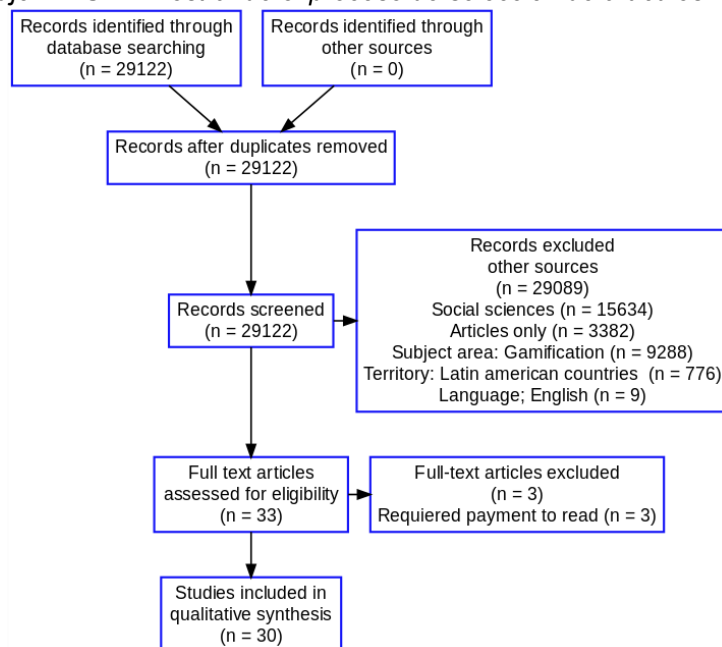
El objetivo de esta revisión sistemática es analizar la producción científica sobre el uso de la gamificación en los procesos de evaluación educativa en el ámbito universitario, examinando su impacto en la motivación, el rendimiento académico y la experiencia del estudiante, así como las barreras para su implementación.

Metodología

Esta revisión sistemática se desarrolló de acuerdo con los lineamientos del protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), con el objetivo de identificar y sintetizar la evidencia científica relacionada con la gamificación aplicada a los procesos de evaluación educativa universitaria entre los años 2023 y 2025. Se trató de un estudio de enfoque cualitativo, centrado en la revisión sistemática de literatura empírica publicada en revistas indexadas en la base de datos Scopus.

Para la selección de estudios, se aplicaron criterios de inclusión rigurosos. Se consideraron únicamente los artículos publicados entre enero de 2023 y abril de 2025, que presentaran investigaciones empíricas, ya fueran de tipo cuantitativo, cualitativo o mixto. Los estudios debían estar centrados específicamente en el uso de la gamificación en procesos de evaluación dentro del nivel universitario, estar disponibles en texto completo, estar redactados en español o inglés y haber sido sometidos a revisión por pares.

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA mostrando el proceso de selección de artículos



Nota. Contenido generado desde <https://hollyhartman.shinyapps.io/PRISMAFlowDiagram/>

En contraste, se excluyeron aquellos trabajos que no abordaran la evaluación educativa como eje principal, investigaciones aplicadas en niveles distintos a la educación superior (como primaria, secundaria o formación corporativa), artículos teóricos, ensayos, editoriales, revisiones no sistemáticas, documentos duplicados o aquellos que no ofrecían información suficiente para su análisis.

La estrategia de búsqueda avanzada se desarrolló en la base de datos Scopus, utilizando una combinación de términos clave en inglés y español, conectados mediante operadores booleanos. Los términos empleados incluyeron "gamification", "gamified", "game-based", "assessment", "evaluation", "higher education", Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10.

<https://zenodo.org/records/15427281>

"university" y "learning". Se limitaron los resultados a publicaciones entre 2023 y 2025, dentro del área temática de ciencias sociales, y se filtraron por tipo de documento (artículos científicos), por palabras clave exactas (Higher Education, E-learning, Gamification, Students), idioma (español) y país de afiliación (México, Colombia, Ecuador, Perú, Chile, Cuba, Paraguay, Argentina). Además, se incluyeron todas las opciones disponibles de acceso abierto.

La búsqueda inicial arrojó un conjunto amplio de resultados. Se realizó primero una revisión por títulos y resúmenes, descartando los estudios que no cumplieran con los criterios establecidos. Posteriormente, se procedió a una lectura completa de los artículos que pasaron la primera fase, y finalmente se seleccionaron 30 estudios que cumplieran con todos los requisitos de inclusión.

Para la extracción de datos, se diseñó una tabla que permitió recopilar información clave de cada estudio. Esta incluyó datos como el autor, año de publicación, país, tipo de estudio, tamaño y características de la muestra, herramientas de gamificación utilizadas, tipo de evaluación abordado, principales hallazgos y limitaciones señaladas por los propios autores. El análisis se llevó a cabo de forma descriptiva y temática, con el objetivo de identificar patrones comunes y divergencias en los resultados, que posteriormente fundamentan la discusión y las conclusiones del estudio.

Resultados

Los resultados de esta revisión sistemática permiten afirmar que la gamificación tiene un impacto positivo y multifacético en los procesos de evaluación formativa en la educación universitaria. Ulloa y Carcausto (2024) destacan que esta estrategia mejora significativamente el aprendizaje activo al fomentar la motivación, la autonomía, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias esenciales como la comunicación y la resolución de problemas. En la misma línea, Albán et al. (2024) sostienen que la gamificación eleva la participación y el rendimiento académico, aunque advierten que aún se requiere mayor evidencia para afirmar con certeza su impacto en el desempeño académico tradicional. Además, resaltan la necesidad de explorar buenas prácticas para su implementación contextualizada.

Parraga et al. (2025) señalan que el uso de gamificación incrementa el rendimiento académico, motiva y compromete a los estudiantes, promueve el aprendizaje colaborativo e inclusivo y fortalece habilidades del siglo XXI. De forma complementaria, Valenzuela et al. (2024) subrayan su utilidad para dinamizar la interacción entre docentes y estudiantes, generando aprendizajes más participativos. Estos resultados refuerzan la percepción general de que la gamificación representa una herramienta con gran potencial de crecimiento en el ámbito universitario.

Guanoluisa et al. (2022) destacan que la gamificación cooperativa es especialmente eficaz en contextos de educación inclusiva, ya que fortalece el trabajo en equipo y motiva a los estudiantes mediante dinámicas lúdicas. Sin embargo, advierten que aún existen pocos estudios profundos sobre este enfoque, lo que limita su aplicación con rigurosidad metodológica. Cáceres y Freire (2023) aportan que, además de su potencial para aumentar la motivación y el compromiso, la gamificación permite una retroalimentación inmediata, fomenta el aprendizaje activo y la personalización del proceso educativo.

Otros autores, como Prieto et al. (2022), sostienen que combinar evaluación formativa y sumativa permite mejorar el rendimiento académico, maximizar el aprendizaje y adaptar la enseñanza a las necesidades del alumnado. En este sentido, el uso de herramientas como Quizizz ha demostrado ser eficaz para estructurar procesos de evaluación más dinámicos, como reportan Catagua y Viguera (2023). Estas tecnologías reducen la apatía y favorecen la participación, facilitando la asimilación de conocimientos, habilidades y valores por parte del estudiantado.

En el entorno universitario, Blanco et al. (2020) indican que la gamificación contribuye a mejorar la dinámica grupal, la atención y el pensamiento reflexivo, elementos clave para un aprendizaje significativo. También transforma el rol docente, permitiéndole actuar como mediador de experiencias más interactivas. Acosta (2022) refuerza esta idea al señalar que la gamificación no solo facilita la enseñanza, sino que estimula a los estudiantes a aprender de manera activa y efectiva.

Para Coello et al. (2024), la gamificación impulsa el aprendizaje profundo y ayuda a desarrollar competencias prácticas que son útiles en contextos profesionales. Viñas (2022) añade que, al incorporar elementos de recompensa y reconocimiento, esta estrategia mejora tanto los resultados como la adquisición de habilidades específicas. Contreras et al. (2024) coinciden en que la gamificación es una herramienta poderosa para aumentar el rendimiento académico al integrar el juego dentro del proceso formativo.

Asimismo, Alcívar y Chancay (2023) recuerdan que el aprendizaje colaborativo —base de muchas experiencias gamificadas— es una práctica tan antigua como el ser humano mismo, pero que adquiere nueva

Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10.

<https://zenodo.org/records/15427281>

relevancia en entornos digitales donde se promueve la cooperación para lograr metas comunes. Esta perspectiva cobra fuerza en una revisión que identificó un total de 30 estudios publicados entre 2023 y 2025, todos extraídos de la base de datos Scopus, enfocados en la gamificación aplicada a la evaluación formativa en educación superior.

El análisis de estos estudios permitió agrupar los hallazgos en cinco grandes dimensiones. En primer lugar, la motivación y el compromiso estudiantil, donde múltiples investigaciones coincidieron en que la gamificación transforma la evaluación en una experiencia más interactiva y menos estresante, aumentando el interés de los estudiantes por participar. En segundo lugar, el desarrollo de habilidades y competencias, con evidencia de fortalecimiento de capacidades como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. En tercer lugar, la transformación del rol docente y la retroalimentación, donde el uso de herramientas digitales facilita procesos de evaluación más personalizados y formativos. En cuarto lugar, el rendimiento académico, si bien con resultados mixtos, existe un consenso en que la gamificación favorece el aprendizaje significativo y mejora la retención de contenidos. Finalmente, en quinto lugar, la inclusión y la cooperación, donde se reconoce que la gamificación cooperativa contribuye a la equidad y a la construcción de comunidades de aprendizaje más fuertes y participativas.

Tabla 1. *Síntesis de estudios sobre gamificación y metodologías activas en educación superior (2023–2025)*

N°	Autor(es) y Año	Metodología	Aporte principal
1	Prieto & Troncoso (2025)	Encuesta Likert + focus group	El juego en aula universitaria motiva y mejora funciones ejecutivas.
2	Pinzón et al. (2025)	EFA/CFA de instrumento (n=208)	Escala CAP-GD fiable para diagnosticar gamificación docente.
3	Romero et al. (2025)	Revisión sistemática (65 doc.)	IA gamificada adapta y personaliza evaluaciones en virtual.
4	Herrera (2025)	Cuasi-experimental pre-post (n=34/37)	Gamificación eleva rendimiento en matemáticas y comunicación.
5	Saavedra et al. (2024)	Estudio de caso cualitativo (focus groups)	Kahoot mejora motivación y feedback en evaluaciones lúdicas.
6	Lacote et al. (2024)	Encuesta descriptiva sobre PBL (n estudiantes)	PBL gamificado refuerza percepción de calidad en evaluación.
7	Pinzón et al. (2024)	Encuesta Likert transversal (n=47)	Gamificación en producción facilita autoevaluación técnica.
8	Lapo-Pauta & Martínez-Solano (2024)	Flipped + PBL en laboratorio	Metodologías activas con componentes lúdicos mejoran equidad en evaluación.
9	Fernández de Castro & Villegas (2024)	Encuesta a docentes (n=53)	Gamificación identificada como recurso emergente en evaluación superior.
10	Muñoz & Vasco (2024)	Cuasi-experimental longitudinal + entrevistas	Juegos serios aumentan un 20 % el desempeño en exámenes escritos.

Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10.

<https://zenodo.org/records/15427281>

11	Mendoza (2024)	Estudio descriptivo (n=152) con estadística MC	Kahoot y Quizizz motivan, pese a no mejorar aciertos versus no lúdicos.
12	Tapia (2024)	Descripción de experiencia con Kahoot	Kahoot facilita la interacción y moderniza la evaluación en Derecho.
13	Jasso et al. (2024)	Bibliometría (n=~20 años, bases WoS/Scopus)	Identifica crecimiento global de metodologías activas en la universidad.
14	Solano-Barliza et al. (2024)	Encuesta cuantitativa (fase 1-3)	ChatGPT mejora comprensión, genera preocupación por dependencia IA.
15	Ponce Ceballos et al. (2024)	Encuesta MOOC comparativa (dropout vs. finish)	Completar MOOCs asocia más beneficios, pero todos perciben ventajas.
16	Morán Herrera & Idrovo (2024)	Revisión cualitativa de literatura	Pedagogía indagativa potencia pensamiento crítico, exige adaptación.
17	López-Padrón et al. (2024)	Estudio descriptivo comparativo (n=415)	Smartphone es recurso académico clave; uso varía según región universitaria.
18	Rodríguez-Torres et al. (2023)	Instrumental (n=600) con EFA/Cronbach/JASP	Escala válida para medir trabajo interdisciplinario en estudiantes.
19	Ventín-Sánchez et al. (2023)	Entrevistas y análisis de programas	Detecta falta de continuidad en proyectos de emprendimiento mediático.
20	Norambuena et al. (2023)	Estudio cualitativo (focus group + documentos)	Formación en valores incompleta; requiere integrar la educación valoral.
21	Valladares et al. (2023)	Descriptivo (n=156), pre-posttests	Juegos (Kahoot, cartas) elevan notas y motivan trabajo en equipo.
22	Huamán-Romaní et al. (2023)	Correlacional (n=2 641), encuesta SPSS	Alto $\alpha=0.978$: satisfacción y adaptación plena a e-learning en Perú.
23	Rueda (2023)	Mixto (n=54), deep learning & árbol de decisión	Facebook/GC mejoran motivación; modelos predicen su uso en virtual.
24	Lerma-Noriega et al. (2023)	Comparativo México-Colombia (n≈200)	App InContext homogéneo: refuerza escritura y metacognición.

25	Colón (2023)	Cualitativo (7 entrevistas)	Tres niveles de competencia informacional; clave: conocimiento condicional.
26	Llovera-López et al. (2023)	Bibliográfica (2017-20)	Ciberplagio sigue vigente; mapeo global de prácticas y propuestas.
27	George-Reyes et al. (2023)	Caso secuencial WebVR (n=176), encuesta	VR-WebVR potencia CT y razonamiento crítico en educación.
28	Paredes-Chacín et al. (2023)	Cualitativo (25 profs), cuestionario piloto	Define fases e indicadores para evaluar aprendizajes en línea pos-COVID.
29	Araiza-Vazquez et al. (2023)	Cuasi-experimental (n=1250), t-test	M-learning mejora creatividad; modelo móvil vs. tradicional distinto.
30	George-Reyes (2023)	Sistemática (2010-21)	Modelo integrado CT+AL: guía inclusión de CT como alfabetización superior.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta revisión sistemática coinciden con los hallazgos de Prieto y Troncoso (2025), quienes resaltan el valor pedagógico del juego como recurso metodológico para activar circuitos motivacionales y mejorar la atención en entornos universitarios. Asimismo, los estudios de Herrera (2025) y Saavedra et al. (2024) evidencian que la gamificación incrementa significativamente el compromiso y la curiosidad de los estudiantes, lo cual se refleja en mejoras sustanciales entre las calificaciones de pretest y postest en diversas asignaturas. Estos resultados sugieren que la gamificación no solo estimula el interés, sino que también puede generar un impacto positivo y medible en el rendimiento académico.

Por su parte, Pinzón-Salazar et al. (2025) introducen una variable relevante: las actitudes docentes hacia la gamificación. Medidas a través del instrumento CAP-GD, estas actitudes resultan ser un factor predictor clave tanto para la implementación efectiva de dinámicas lúdicas como para la disposición de los estudiantes a participar activamente en ellas. Esto refuerza la idea de que el papel del profesorado es determinante en la calidad del proceso gamificado.

En relación con el aprendizaje colaborativo, los aportes de Jasso et al. (2024) y Fernández de Castro de León y Villegas (2024) coinciden en que las metodologías activas, al integrar retos gamificados, fortalecen la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. De forma complementaria, Muñoz Bonilla y Vasco (2024) destacan que los juegos serios —especialmente aquellos que incorporan elementos de azar— potencian la interacción social y favorecen la inclusión de los estudiantes. Ejemplos concretos como el de Pinzón-Salazar et al. (2024) en el área de planeación de la producción, y el uso de Kahoot reportado por Tapia Gallardo (2024) en la enseñanza de Historia del Derecho, ilustran cómo estas dinámicas generan espacios de aprendizaje más participativos y equitativos.

Sin embargo, no todo el panorama es positivo. Existen limitaciones metodológicas que deben ser consideradas. Mendoza Rojas (2024) y Rueda (2023) alertan sobre la necesidad de ampliar las muestras y utilizar diseños longitudinales que permitan observar el impacto sostenido de la gamificación en el tiempo. Asimismo, Romero et al. (2025) y Colón (2023) subrayan la urgencia de contar con instrumentos de evaluación estandarizados que permitan comparar resultados con mayor rigor metodológico. La gran heterogeneidad de los diseños de investigación revisados —que van desde estudios descriptivos hasta revisiones sistemáticas— evidencia la falta de un marco común para estudiar los efectos reales de estas estrategias.

A pesar de estas limitaciones, existe consenso en que el éxito de la gamificación como herramienta evaluativa radica en el rol activo del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje. Chacón et al. (2023)

Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10.
<https://zenodo.org/records/15427281>

y Blanco et al. (2020) insisten en la importancia de que el profesorado adquiriera competencias tecnopedagógicas sólidas que le permitan integrar adecuadamente la gamificación dentro del currículo, equilibrando lo lúdico con lo formativo.

En síntesis, la gamificación cuenta con un respaldo empírico importante —como lo demuestran estudios de Prieto y Troncoso (2025), Herrera (2025) y Albán et al. (2024)—, pero su impacto depende directamente de un enfoque pedagógico reflexivo, de la sistematización de las metodologías utilizadas y, sobre todo, de la formación continua del cuerpo docente para garantizar su implementación sostenible, ética y efectiva en los entornos universitarios.

Conclusiones

Después de un proceso de discusión académica y lluvia de ideas entre los autores de este artículo, se concluye que la gamificación representa una herramienta pedagógica transformadora en el contexto de la evaluación educativa universitaria. La revisión sistemática de 15 estudios permitió identificar evidencias relevantes que respaldan el potencial de esta estrategia para dinamizar los procesos evaluativos y fortalecer el aprendizaje activo en la educación superior.

Entre los principales hallazgos se destacan los siguientes puntos:

- La gamificación potencia la motivación, el compromiso y la participación del estudiante al incorporar dinámicas lúdicas en la evaluación, transformando el proceso tradicional en una experiencia más interactiva, significativa y atractiva (Ulloa & Carcausto, 2024; Catagua & Viguera, 2023).
- Esta estrategia contribuye al desarrollo de competencias fundamentales para el siglo XXI, como la colaboración, la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas, habilidades clave para la formación integral del estudiante universitario (Parraga et al., 2025; Coello et al., 2024).
- Los docentes que integran la gamificación asumen un rol más activo y creativo en el aula, convirtiéndose en diseñadores de experiencias pedagógicas alineadas con los intereses y necesidades de sus estudiantes, lo que contribuye a una enseñanza más efectiva (Blanco et al., 2020).
- La gamificación, especialmente en su modalidad cooperativa, favorece la inclusión educativa al promover entornos de aprendizaje más equitativos, accesibles y participativos para todos los estudiantes, fortaleciendo así la dimensión social de la educación (Guanoluisa et al., 2022).
- Sin embargo, persisten desafíos importantes que deben ser atendidos, entre ellos la necesidad de contar con más investigaciones empíricas rigurosas que respalden su impacto en el rendimiento académico tradicional, así como el desarrollo de lineamientos metodológicos claros para su implementación efectiva y sostenible (Albán et al., 2024).

En suma, la gamificación en la evaluación universitaria se presenta como una estrategia prometedora que puede enriquecer la práctica pedagógica y fortalecer el aprendizaje, siempre que se diseñe e implemente desde un enfoque crítico, contextualizado y fundamentado.

Referencias

- Acosta, S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249-266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Albán, J., Oña, Á., Manobanda, E., & Cocha, M. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol.*, 3(6), 778-805. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)778-805)
- Alcívar, M., & Chancay, C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. UNESUM-Ciencias. *Revista Científica Multidisciplinaria*. 7(1), 4-16. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n3.2023.720>
- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Araiza-Vázquez, M. J., Figueroa-Garza, F. G., & Pedraza-Sánchez, E. Y. (2023). Estimating student performance in a mobile learning experience. *Formación Universitaria*, 16(1), 33–44. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v16n1/0718-5006-formuniv-16-01-33.pdf>
- Blanco, M., Salazar, F., & Salguero, F. (2020). *The Role of Educational Innovation at University Context: A Pedagogical Experience by Using Gamification*. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76564/2/the_role_of_educational.pdf
- Boud, D., & Falchikov, N. (2007). *Rethinking Assessment in Higher Education: Learning for the Longer Term*. <https://www.routledge.com/Rethinking-Assessment-in-Higher-Education-Learning-for-the-Longer-Term/Boud->

Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10. <https://zenodo.org/records/15427281>

[Falchikov/p/book/9780415397797?srsItd=AfmBOopx9ihXSBIC9blqNPwrM4mcbQCzOvdaoZ-VuNsTxNWc0IOe6ZuI](https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404)

- Cáceres, M., & Freire, T. (2023). Gamificación para la innovación de la educación: una revisión sistemática de la literatura. *Revista Perspectivas*, 5(2), 25-38. <https://doi.org/10.47187/perspectivas.5.2.198>
- Catagua, C., & Viguera, J. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQRInvestigar*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
- Chacón, P., Yáñez, J., Soria, Caillagua, D., & Siza, C. (2023). Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1478-1497. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5414
- Coello, R., Bonilla, J., & Choca, A. (2024). La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *Yachana Revista Científica*, 13(1). <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v13.n1.2024.867>
- Colón, J. E. (2023). Characterization of the performance levels of informational competence: The case of Universidad José Vasconcelos, México. *Información, Cultura y Sociedad*, (48), 157–178. <https://doi.org/10.34096/ics.i48.12501>
- Contreras, A., Valenzuela, S., & Rivera, E. (2024). La innovación educativa y la gamificación. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/sahagun/article/view/12576/11543>
- Domínguez, A., Saenz, J., de-Marcos, L., Fernández, L., Pagés, C., & Martínez, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Fernández de Castro de León, J., & Villegas Pantoja, R. A. (2024). Active methodologies in higher education: The case of a private university in Mexico. *European Public and Social Innovation Review*, 9. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-631>
- George-Reyes, C. E., López-Caudana, E. O., Ramírez-Montoya, M. S., & Ruiz-Ramírez, J. A. (2023). Pensamiento computacional basado en realidad virtual y razonamiento complejo: caso de estudio secuencial. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(73). <https://doi.org/10.6018/red.540841>
- Guanoluisa, J., Quichimbo, J., & Muevecela, S. (2022). La gamificación cooperativa como estrategia de enseñanza inclusiva en estudiantes de la Unidad Educativa “Molleturo”. Una revisión de la literatura. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(34), e210939. <https://doi.org/10.46652/rngn.v7i34.939>
- Herrera, J. J. S. (2025). Gamification strategies in primary education and their impact on the development of mathematical and communication skills. *Educator*, 61(1), 245–261. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.2255>
- Huamán-Romaní, Y.-L., Coronel-Chugden, J.-W., Flores-Castillo, M.-M., & Gutiérrez-Gómez, E. (2023). Perspective of the quality of service in e-learning teaching for university students in Peru. *Revista de Ciencias Sociales*, 29(Especial 7), 210–225. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i.40459>
- Jasso, R. D., García-Prieto, F. J., & García-Rojas, A. D. (2024). Active methodologies in the university: International bibliometric analysis (2003–2023). *Formación Universitaria*, 17(4), 151–162. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062024000400151>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Lapo-Pauta, M., & Martínez-Solano, F. J. (2024). Learning Active Methodologies in the Hydraulic Engineering area. *European Public and Social Innovation Review*, 9. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1096>
- Lerma-Noriega, C.-A., Flores-Palacios, M.-L., Cobos-Cobos, T.-L., & Rebolledo-Méndez, G. (2023). InContext: Learning Comparison of Mexican and Colombian students using a mobile application. Pixel-Bit, *Revista de Medios y Educación*, (67), 257–282. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.99353>
- Llovera-López, Y., Aragón-Carretero, Y., & Cano-Olivares, P. (2023). Academic cyberplagiarism among university students: An approach to the current state of the subject (2017–2020). *Revista colombiana de educación*, (87), 207–226. <https://doi.org/10.17227/rce.num87-13143>
- López-Padrón, A., Mengual-Andrés, S., & Hermann-Acosta, E. A. (2024). Academic use of smartphones in postgraduate education: Student perception in Ecuador. Pixel-Bit, *Revista de Medios y Educación*, 69, 97–129. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.102492>
- Mendoza Rojas, H. J. (2024). Use of gamified digital tools in the evaluation of prior knowledge of human anatomy. *Investigación en Educación Médica*, 13(49). <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumenl.cgi?IDARTICULO=116259>
- Morán Herrera, Á. A., & Idrovo Hurel, M. M. (2024). Inquiry pedagogy in higher education academic programs. *Revista de Ciencias Sociales*, 30(2), 320–331. <https://doi.org/10.31876/rcs.v30i2.41912>
- Quenema, N., Otero, P., Condeso, S., Hernández, E., & Castillo, F. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6 (1). 1-10. <https://zenodo.org/records/15427281>

- Muñoz Bonilla, H. A., & Vasco Gutiérrez, D. F. (2024). Contributions for the evaluation of gamified pedagogical strategies with serious games and intervention of luck. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 99(38), 231–252. <https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/article/download/93896/77944/416618>
- Norambuena, S. P., Doña, A. M., Cervantes, C. T., & García, E. R. (2023). Education in values in the training of physical education teachers: A pending issue? *Movimiento*, 29, e29044. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442023000100676&script=sci_abstract
- Paredes-Chacín, A. J., Vargas-Escobar, L. A., Inciarte-González, A., & Mercado-Porras, C. (2023). Assessment of learning in online academic programs from the digital transformation impelled by Covid-19. *Revista de Ciencias Sociales*, 29(1), 18–34. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i1.39761>
- Parraga, A., Nagua, J., Bonifaz, M., Sevillano, N., Ordoñez, J., Baldeón, V., & Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- Pinzón-Salazar, S., Pulgarín-Arias, L., Ospina-Cano, S., & Quiroz-González, E. (2025). Instrument for assessing teacher's knowledge, attitudes and practices on gamification (KAP-GD): Analysis of psychometric properties. *European Public and Social Innovation Review*, 10, 1–22. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1341>
- Ponce Ceballos, S., Díaz López, K. M., & Ruelas Mexía, P. (2024). Conclusion and dropout of university students in MOOC courses: Analysis from the benefits perspective. *Praxis Educativa*, 19. <https://doi.org/10.5212/PraxEduc.v.19.22754.040>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Prieto, V. H., & Troncoso, C. P. (2025). The evaluation of traditional games in the university classroom. *European Public and Social Innovation Review*, 10. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1609>
- Rodríguez-Torres, Á.-F., Cargua-García, N.-I., Marín-Marín, J.-A., Moreno-Guerrero, A.-J., & López-Belmonte, J. (2023). Design and validation of the scale to evaluate interdisciplinary work in university students from Ecuador. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 20. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/7698/8229>
- Romero, R. A., Araya-Carvajal, K., & Reyes-Acevedo, N. (2025). Role of artificial intelligence in the personalization of distance education: A systematic review. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), 9–36. <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41538>
- Saavedra, E., Zúñiga, M., & Fuentes-Vilugrón, G. (2024). Gamification in the initial teacher training of physical education students: A case study. *Retos*, 61, 695–705. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.108822>
- Solano-Barliza, A. D., Ojeda, A. D., & Aarón-Gonzalvez, M. (2024). Quantitative analysis of the perception of using ChatGPT artificial intelligence in the teaching and learning of Colombian-Caribbean undergraduate students. *Formación Universitaria*, 17(3), 129–138. <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-50062024000300129>
- Tapia Gallardo, P. S. G. (2024). An educational experience with Kahoot in the subject History of Law in Chile at University of Atacama. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 11(2), 197–214. <https://rej.uchile.cl/index.php/RPUD/article/download/74095/78449/302882>
- Ulloa, D., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Valenzuela, S., Guardado, K., & Díaz, M. (2024). La influencia de la gamificación en la educación superior. Revisión de literatura. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(26), 39–47. <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.004>
- Valladares, V. O., Montes, L. H., & Arbalti, F. Z. (2023). Game as a learning tool in higher education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25, e28. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
- Ventín-Sánchez, J. A., Gutiérrez-Coba, L., & Gómez-Santos, L. (2023). Media entrepreneurship skills in Latin American universities social communication and journalism programs. *Profesional de la Información*, 32(2), e320217. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.mar.17>
- Viñas, M. (2022). Nueva estrategia educativa en el nivel superior: La gamificación. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/147803>