

La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo: una revisión sistemática

Gamification as an active methodology to encourage autonomous learning: a systematic review

Recibido: 30/04/2025 - Aceptado: 03/09/2025

César Gerardo León-Velarde

<https://orcid.org/0000-0002-8273-1995>

cleon@unfv.edu.pe

Universidad Nacional Federico Villarreal. Lima, Perú

Luis Enrique Luna Campos

<https://orcid.org/0000-0001-7184-6140>

llunac@unab.edu.pe

Universidad Nacional de Barranca. Barranca, Perú

Reynaldo Justo Mendoza Marin

<https://orcid.org/0000-0002-4862-589X>

mendozamarinreynaldojusto@gmail.com

Universidad Tecnológica de los Andes. Abancay, Perú

Rocio Esmeralda Chávez Cabello

<https://orcid.org/0000-0002-6289-1457>

rchavez@unheval.edu.pe

Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco, Perú

Walter Luis Chucos Calixto

<https://orcid.org/0000-0001-8399-0545>

Walter.chucos@unapiquitos.edu.pe

Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos, Perú

Resumen

La innovación educativa implica transformar el rol de los docentes universitarios, quienes deben abandonar métodos tradicionales para asumir nuevas funciones de acompañamiento y motivación. Así, se busca que los estudiantes desarrollem la autogestión necesaria para alcanzar un aprendizaje significativo. Para lograr este objetivo, es fundamental incorporar metodologías que favorezcan dicho proceso. Una de estas metodologías es la gamificación, cuyo uso ha crecido notablemente en la educación básica y superior. En este contexto, el presente estudio se propone identificar cómo la gamificación puede potenciar el aprendizaje autónomo. Para ello, se aplicó el método PRISMA en la elaboración de una revisión sistemática, seleccionando un total de 26 artículos relevantes. El análisis de estos trabajos permitió concluir que la gamificación efectivamente incrementa la motivación en el aprendizaje autónomo de estudiantes universitarios. Además, se evidenció que el valor de esta metodología aumenta significativamente cuando se integra con herramientas tecnológicas de la información y la comunicación (TIC). Por tanto, resulta esencial que los docentes planifiquen y desarrollen cuidadosamente su implementación, adaptándola a los distintos campos de estudio. De esta manera, la gamificación se consolida como una estrategia didáctica eficaz para fortalecer la autonomía y la motivación en los procesos educativos universitarios.

Palabras clave: aprendizaje autónomo, gamificación, motivación.

Abstract

Educational innovation involves transforming the role of university professors, who must abandon traditional methods to assume new roles of support and motivation. Thus, the goal is for students to develop the self-management necessary to achieve meaningful learning. To achieve this goal, it is essential to incorporate methodologies that facilitate this process. One such methodology is gamification, whose use has grown significantly in basic and higher education. In this context, this study aims to identify how gamification can enhance independent learning. To this end, the PRISMA method was applied in a systematic review, selecting a total of 26 relevant articles. The analysis of these articles led to the conclusion that gamification effectively increases motivation for independent learning among university students. Furthermore, it was evident that the value of this methodology increases significantly when integrated with information and communication technology (ICT) tools. Therefore, it is essential for professors to carefully plan and develop its implementation, adapting it to different fields of study. In this way, gamification is consolidated as an effective teaching strategy for strengthening autonomy and motivation in university educational processes.

Keywords: autonomous learning, gamification, motivation.

Introducción

Actualmente, la educación se concibe mucho más que como una simple transmisión de información; es un proceso motivador que, en sus diversas etapas, tiene como propósito principal impulsar a los estudiantes hacia un conocimiento significativo, lo que implica una transformación en el rol tradicional del docente (Sanjuán & Martínez, 2025). Este proceso debe centrarse en establecer fundamentos que orienten el comportamiento de las personas en distintos ámbitos, alineados con la sociedad de la información y la tecnología desde una perspectiva sistémica (Barrientos, 2018).

En este contexto, los docentes están llamados a renovar permanentemente sus estrategias de enseñanza, adaptando su didáctica para estimular la capacidad de resolver problemas y promover habilidades como el análisis y la síntesis de situaciones complejas. Por ende, deben privilegiar aquellas metodologías que preparen a los estudiantes para enfrentar los retos de una sociedad en constante cambio, al tiempo que fomentan en ellos una actitud proactiva hacia el aprendizaje (Mena et al., 2024).

De esta manera, los docentes deben incentivar en sus aulas el desarrollo del aprendizaje autónomo, despertando en los estudiantes la habilidad para organizar sus conocimientos y “aprender a aprender”. Así, ellos podrán establecer sus propios objetivos, seleccionar recursos y métodos, adoptando un rol activo en su formación que fortalezca su creatividad, responsabilidad y objetividad (Romero et al., 2024).

En la educación superior, promover el aprendizaje autónomo favorece el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas en ámbitos laborales, lo que incremental la competitividad profesional y fortalece la autoeficacia personal. Esta transformación implica que las personas modifiquen sus hábitos de estudio y adopten una nueva cultura de aprendizaje (Pérez, 2020). Frente a ello surge la pregunta: ¿cómo lograr un aprendizaje dinámico y autónomo en el contexto universitario?

Para responderlo, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica complementaria con grandes beneficios en todos los niveles educativos (Bernal et al., 2024). Se trata de una metodología basada en juegos planificados que fomentan conductas específicas y la participación activa de los estudiantes (Sarabia & Bowen, 2023). En particular, durante la pandemia de COVID-19, la gamificación resultó instrumental en carreras prácticas para mantener la motivación y el aprendizaje pese a las restricciones sociales (Sarabia & Bowen, 2023). Sin embargo, a pesar de su valor innovador, persiste una limitada evidencia científica respecto a su impacto y sostenibilidad en la pospandemia, especialmente en la educación universitaria.

En consecuencia, el aprendizaje autónomo debe convertirse en un objetivo central tanto para estudiantes como para docentes, sobre todo en la universidad, etapa que demanda mayor dinamismo y participación activa del aprendiz (Fuentes et al., 2023). En este marco, la presente investigación tiene como propósito identificar de qué manera la gamificación puede promover y potenciar los beneficios del aprendizaje autónomo, aportando así al desarrollo teórico y práctico de su aplicación en Latinoamérica.

Metodología

Esta investigación se fundamenta en los procedimientos propios de una revisión sistemática, que consiste en una búsqueda planificada y organizada de documentos científicos en repositorios oficiales y confiables, con el fin de reunir evidencia sobre el tema de estudio (García, 2022). En función del objetivo planteado, se pretendió

responder a la pregunta: ¿Cómo se ha empleado la gamificación para motivar el aprendizaje autónomo en las universidades de Latinoamérica durante los últimos seis años?

Para llevar a cabo esta búsqueda, se aplicó el método PRISMA, estableciendo una serie de criterios de selección que se presentan en la Tabla 1.

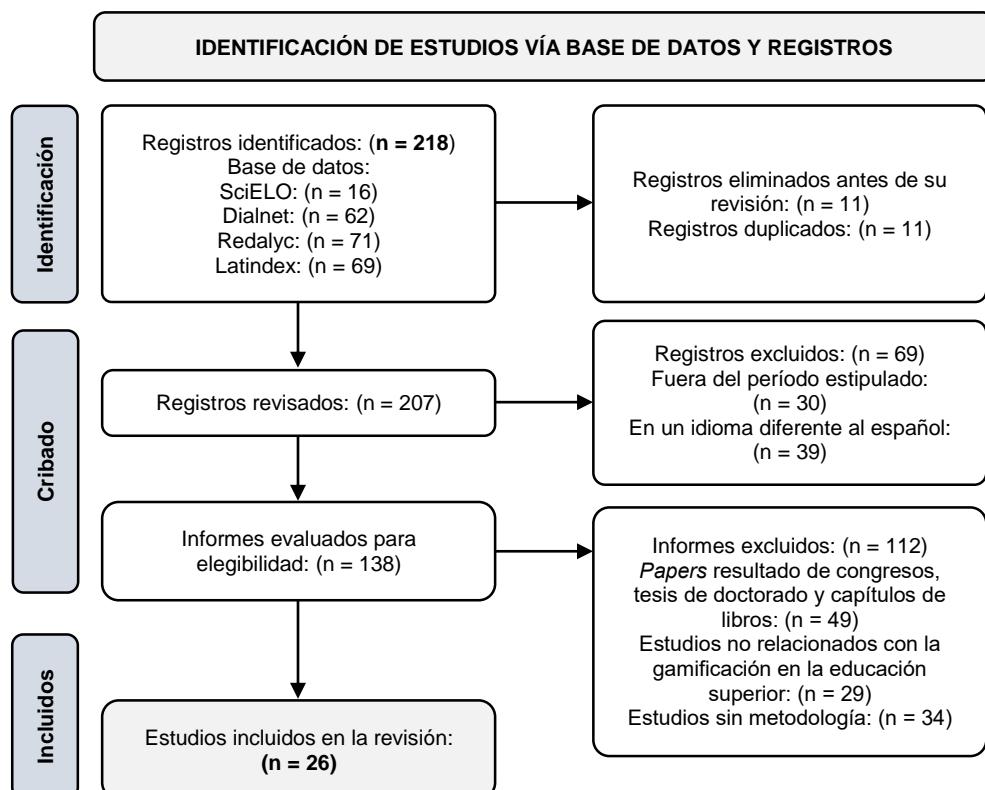
Tabla 1
Criterios de selección

Aspecto	Ítems
Idioma	Español
Ámbito	Latinoamérica
Periodo	2020-2025
Procedencia	Enfoque de investigación
Tipo	Artículos de revistas indexadas
Metodología	Artículos científicos

Las fuentes consultadas incluyeron Latindex, SciELO, Dialnet y Redalyc, plataformas reconocidas por su amplio y valioso catálogo de investigaciones en humanidades y educación. La búsqueda se realizó utilizando las siguientes palabras clave: gamificación y educación superior *OR* aprendizaje autónomo y educación superior *OR* gamificación y aprendizaje autónomo.

Como resultado, se identificaron inicialmente 218 artículos, los cuales fueron sometidos a los criterios de inclusión y exclusión establecidos, seleccionándose finalmente 26 artículos para el análisis (ver Figura 1).

Figura 1
Método PRISMA



Resultados y discusión

Tras aplicar los criterios de selección establecidos, se identificaron 26 documentos que cumplían con los requisitos planteados (ver Tabla 2).

Tabla 2

Producción intelectual seleccionada

Autor(es) / Año	Título	Plataforma - Base de datos	País	Metodología	Hallazgo
Reyes (2022)	Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana	Redalyc	Ecuador	Enfoque cuantitativo	Las diferentes estrategias de gamificación brindan la oportunidad social de poder construir conocimiento mediante la interacción de la comunidad estudiantil.
Olivo & Moreno (2023)	Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje	Redalyc	México	Cuantitativa	Es fundamental emplear prácticas como la gamificación y el aprendizaje ubicuo para elevar el rendimiento académico y, sobre todo, la motivación de los estudiantes.
Armesto et al. (2021)	La enseñanza remota en la autonomía para el aprendizaje de estudiantes de universidades latinoamericanas	Redalyc	Perú	Revisión sistemática	Después de la pandemia, los procesos formativos han tendido a la virtualidad como una importante herramienta, sin embargo, es necesaria la planificación docente orientada al logro de aprendizajes significativos.
Marrufo et al. (2023)	Aprendizaje autónomo en la educación a distancia en estudiantes de Psicopedagogía durante la COVID-19: una revisión sistemática	Redalyc	Cuba	Revisión sistemática	Desde el año 2020, se ha incrementado en Latinoamérica el interés por investigaciones sobre el aprendizaje autónomo, clave para contextualizarse en los cambios que definen a la sociedad contemporánea.
Saucedo et al. (2023)	El aprendizaje autónomo y las TIC como fundamento en un modelo de capacitación	Redalyc	México	Cuantitativa	El modelo educativo actual en todos los niveles debe promover el aprendizaje autónomo, basarse en el uso de las TIC y buscar realmente capacitar para la vida.
Belisario & Hincapié (2024)	El Juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico	Redalyc	Colombia	Documental	En los últimos años, se ubican herramientas que facilitan el aprendizaje significativo, por ello se exploraron los aportes del juego desde experiencias individuales.

Loáiciga & Chanto (2024)	Estrategias que fomentan la motivación del estudiante universitario en el aula, a través de herramientas emergentes de aprendizaje en línea	Redalyc	Costa Rica	Cuantitativa	Las herramientas emergentes de las tecnologías de comunicación y de digitalización son importantes para lograr un aprendizaje significativo en la universidad.
Pinzón et al. (2024)	Prácticas educativas que favorecen la formación en autorregulación del aprendizaje de los estudiantes en Colombia	Redalyc	Colombia	Cualitativa	Los juegos, la creatividad y el trabajo en equipo desarrollan la metacognición.
Dávila (2024)	Implementación de estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje autónomo en estudiantes de Ingeniería Agroindustrial	Dialnet	Perú	Cuantitativa	Las estrategias de gamificación permiten mejores resultados en la construcción de un conocimiento significativo.
Villacis et al. (2023)	Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes	Dialnet	Ecuador	Cuantitativa	Es clave que los docentes adopten estrategias innovadoras que incentiven el aprendizaje por proyecto combinado con metodologías gamificadas que permitan crear un aprendizaje autónomo.
Prieto (2020)	Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios	Dialnet	Costa Rica	Revisión sistemática	La metodología de gamificación es una poderosa herramienta para que los estudiantes a nivel universitario potencien la toma de decisiones sobre una base propia, reflexiva y basada en un conocimiento significativo.
Gudiño et al. (2024)	Gamificación y ludificación educativa en el aula universitaria	Dialnet	Perú	Cualitativa	La gamificación y la ludificación son técnicas que despiertan y fomentan la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
Cuba & Pérez (2021)	Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la educación a distancia	Dialnet	Cuba	Revisión sistemática	Los responsables del proceso formativo en la universidad enfrentan el compromiso de la innovación educativa, por lo que deben incorporar obligatoriamente estrategias que permitan el desarrollo del aprendizaje autónomo y significativo.

Castillo et al. (2023)	La gamificación como instrumento para el desarrollo del pensamiento lógico-formal en estudiantes universitarios	Dialnet	Venezuela	Cualitativa	La gamificación es una metodología que demuestra que la enseñanza a través del juego planificado favorece el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, así como el aprendizaje autónomo.
Guamán et al. (2025)	La aplicación de metodologías activas con tecnología en el aula para mejorar la motivación y el rendimiento académico en los niveles medio, superior y bachillerato	Dialnet	Paraguay	Revisión sistemática	Es fundamental que se introduzca la tecnología en las aulas de clases para que, desde la innovación, se alcance con mayor eficiencia el aprendizaje significativo.
Castellanos (2024)	El portafolio estudiantil y la gamificación en beneficio de un aprendizaje autónomo	SciELO	Honduras	Cualicuantitativa	La gamificación es una poderosa herramienta para promover el aprendizaje autónomo y llegar a un ejercicio profesional enmarcado en una práctica efectiva del conocimiento.
Cordero et al. (2024)	Gamificación en educación superior como herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje	SciELO	Paraguay	Cualitativa	La gamificación es una expresión de las TIC que se ha constituido en un cambio trascendental pues impulsa la autogestión del conocimiento.
Poveda et al. (2023)	La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior	SciELO	Colombia	Cualitativo-descriptiva	La aplicación de estrategias de gamificación, basadas específicamente en la teoría de juegos, permitió que los estudiantes en estudio experimentaran un alto nivel de motivación.
Medina (2023)	Ludificación mediada por las TIC para el aprendizaje autónomo de los estudiantes universitarios	SciELO	Perú	Revisión sistemática	La ludificación ha demostrado ser un recurso educativo de marcado interés y demostrada utilidad con alcance a nivel universitario.
Ramos et al. (2024)	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios	SciELO	México	Revisión sistemática	La gamificación es una estrategia que incrementa indiscutiblemente la motivación, el compromiso y la interacción.
Heredia et al. (2020)	La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior	SciELO	México	Cualitativo-documental	Para los docentes, utilizar herramientas interactivas y basadas en el juego les ayuda a motivar a los estudiantes a desarrollar las competencias y lograr un aprendizaje significativo.

Torres et al. (2022)	Gamificación en la enseñanza en la educación superior para su correcta implementación: cartografía conceptual	SciELO	México	Cualitativo-documental	La gamificación y el aprendizaje basado en juegos deben ser planificados para asegurar su correcta implementación.
Ulloa & Carcausto (2024)	Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática	SciELO	Perú	Revisión sistemática	La gamificación contribuye a que los estudiantes desarrollen la automotivación para alcanzar un aprendizaje autónomo y adquieran capacidades para resolver problemas.
Rodríguez et al. (2020)	Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés	Latindex	Ecuador	Explicativa cuasiexperimental	La gamificación es una metodología útil para despertar y mantener en los estudiantes la motivación para el aprendizaje.
Guevara et al. (2020)	Juegos digitales a través de aplicaciones móviles como estrategia en el proceso de aprendizaje	Latindex	Ecuador	Explicativa cuasiexperimental	El rendimiento estudiantil en la universidad se incrementa con el uso de la tecnología y torna divertidas las rutinas. Esta diversión reduce la percepción de dificultad de los contenidos.
Saucedo et al. (2021)	La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior	Latindex	Ecuador	Documental	La gamificación es el uso eficiente de la tecnología para mantener el aprendizaje activo.

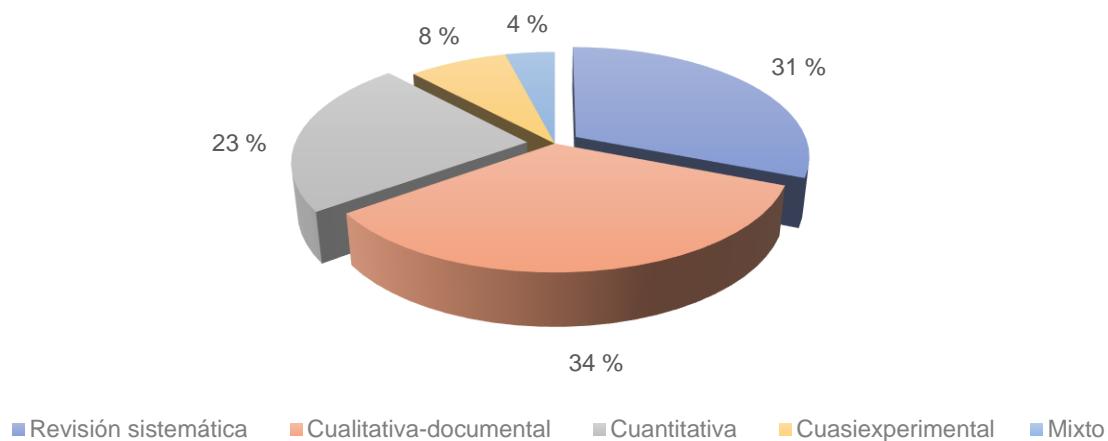
Como consecuencia de la pandemia, la formación a distancia se convirtió en la principal alternativa para garantizar la continuidad de la enseñanza, lo que impulsó una notable innovación educativa en la región. Esta circunstancia motivó la realización de numerosas investigaciones orientadas a fundamentar la aplicación de la gamificación, con el fin de promover un aprendizaje dinámico y competitivo en diversas carreras universitarias (ver Tabla 3).

Tabla 3
Cantidad de producción intelectual por año

Año	Cantidad
2020	4
2021	3
2022	2
2023	7
2024	9
2025	1
Total	26

Las investigaciones se centraron en comprender la aplicación de la gamificación y en identificar sus beneficios para estudiantes de diversas carreras. En la Figura 2, se presenta de forma gráfica el enfoque metodológico predominante en los estudios analizados. Los trabajos teóricos y las revisiones sistemáticas confirmaron la importancia del tema y su relevancia contextual, lo que explica que, incluso con el regreso a la modalidad presencial, se continúe empleando metodologías tecnológicas que fomenten la motivación de los estudiantes.

Figura 2
Tendencia de los enfoques metodológicos



A medida que las estrategias gamificadas se consolidaron en las aulas, la investigación en este campo se dinamizó en diversos países latinoamericanos, cuya producción intelectual se detalla en la Tabla 4.

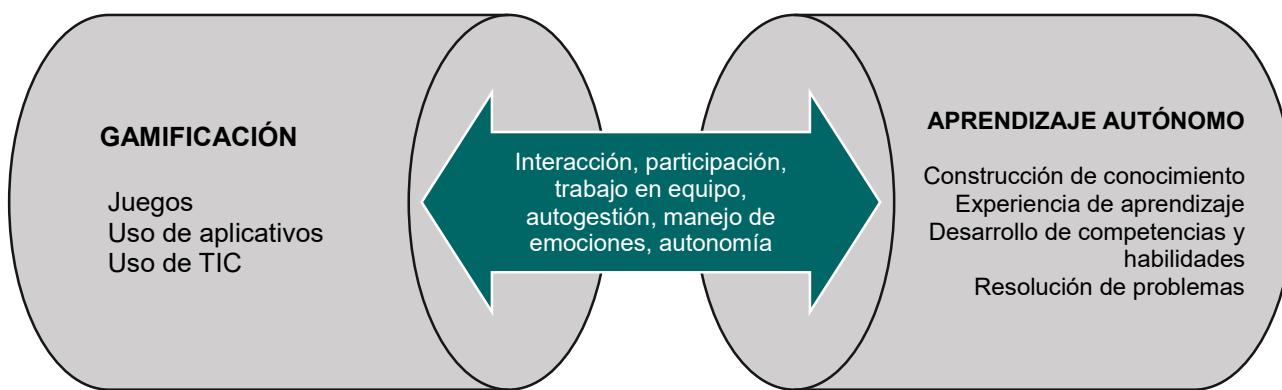
Tabla 4
Cantidad de producción intelectual por año

País	Cantidad
Ecuador	5
México	5
Perú	5
Cuba	2
Colombia	3
Costa Rica	2
Paraguay	2
Honduras	1
Venezuela	1
Total	26

Destacan especialmente países como Ecuador, México y Perú por la aplicación diversa de estrategias gamificadas en la enseñanza universitaria, orientadas a la consecución de un conocimiento significativo y contextualizado para sus estudiantes. Esto evidencia que la gamificación se ha convertido en una expresión práctica de la innovación educativa, aprovechando herramientas tecnológicas para fomentar un aprendizaje personalizado y pertinente en la profesionalización, acorde con las demandas locales y globales.

En la figura siguiente, se presenta una síntesis del análisis basado en la información recopilada de los artículos seleccionados.

Figura 3
La gamificación en el aprendizaje autónomo



La innovación educativa se ha visto impulsada desde la pandemia gracias al aprovechamiento de recursos tecnológicos que permiten garantizar la entrega y adquisición de conocimientos. De este modo, la educación a distancia se ha instaurado exitosamente a nivel universitario en la región (Reyes, 2022). Sin embargo, resulta fundamental que los sistemas educativos latinoamericanos continúen profundizando en el uso de estas herramientas tecnológicas.

Para lograrlo, es indispensable que los responsables de la enseñanza incorporen de manera efectiva dichos recursos, favoreciendo la interacción y el aprendizaje colaborativo (Olivo & Moreno, 2023). En este sentido, los docentes deben transformar su perspectiva, centrándose en desarrollar competencias que respondan a la competitividad actual mediante el uso de tecnologías (Cuba & Pérez, 2021). Por tanto, la planificación educativa debe orientarse hacia el fomento de la autonomía y el pensamiento crítico en los estudiantes (Armesto et al., 2021; Bernardo et al., 2023).

El camino consiste en dirigir el modelo de enseñanza hacia enfoques contextuales, preparando a los estudiantes para la vida (Saucedo et al., 2023). Así, la tendencia a promover el aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios —tanto presenciales como a distancia— ha crecido desde la educación básica hasta la superior, incluyendo las ciencias de la salud (Marrufo et al., 2023). Este tipo de aprendizaje se vincula estrechamente a la motivación activa (Poveda et al., 2023; Rodríguez et al., 2020), por lo que es necesario identificar herramientas tecnológicas que mantengan el interés y faciliten una comunicación efectiva entre los estudiantes (Castillo et al., 2023). Además, estas herramientas deben entretener para que el proceso se convierta en aprendizaje real (Loáiciga & Chanto, 2024; Gudiño et al., 2024), un objetivo que la gamificación puede alcanzar (Ulloa & Carcausto, 2024; Bernal et al., 2024).

Por todo lo anterior, los docentes están llamados a diseñar metodologías efectivas que aprovechen las ventajas de la gamificación y la creatividad para alcanzar un aprendizaje colaborativo y autónomo en el ámbito profesional (Reyes, 2022; Castellanos, 2024; Mena et al., 2024). El juego facilita a los estudiantes experiencias individuales enriquecedoras (Belisario & Hincapié, 2024) y promueve la autorregulación y la metacognición (Pinzón et al., 2024), contribuyendo a la construcción de un aprendizaje significativo (Dávila, 2024; Sanjuán & Martínez, 2025; Rodríguez et al., 2022). Asimismo, la gamificación favorece el desarrollo de habilidades blandas (Villacis et al., 2023) y potencia la toma de decisiones, permitiendo que los estudiantes construyan conocimiento desde su experiencia, interacción y emociones personales (Prieto, 2020). Así, se fortalece el compromiso individual con el aprendizaje (Ramos et al., 2024).

La valoración general sobre la gamificación indica que el juego es sumamente beneficioso. Por ello, dado que el objetivo es que el conocimiento construido por el estudiante sea útil para mejorar su calidad de vida en el contexto actual, es esencial que esta estrategia de entretenimiento y enseñanza esté sustentada en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Guamán et al., 2025; Saucedo et al., 2021).

En la educación superior, la gamificación representa un canal mediante el cual la tecnología se transforma en conocimiento (Saucedo et al., 2021; Flores et al., 2024), orientado a la búsqueda de la excelencia profesional (Cordero et al., 2024; Medina, 2023). Por ello, los docentes no solo deben seleccionar herramientas gamificadas para planificar estrategias significativas, sino también captar el interés de los estudiantes usando las TIC que ellos mismos emplean cotidianamente (Heredia et al., 2020; Torres et al., 2022). Los resultados de esta combinación

serán evidentes en el rendimiento académico, ya que al divertirse mientras aprenden, los estudiantes perciben los contenidos como más accesibles y menos difíciles (Guevara et al., 2020).

Conclusiones

Los sistemas educativos a nivel mundial han experimentado transformaciones que responden a las demandas cognitivas propias de sus contextos. En la actualidad, el conocimiento requiere no solo ser sistematizado, sino aplicado de manera inmediata. Por ello, resulta fundamental que los profesionales de hoy desarrollen habilidades como la capacidad de síntesis, el pensamiento reflexivo, el dominio sólido de teorías y el fortalecimiento de competencias, entre otros aspectos, para afrontar con éxito los desafíos que plantea una sociedad en constante evolución. Desde esta perspectiva, es indiscutible que los docentes deben abandonar los paradigmas tradicionales de enseñanza y empoderar a los estudiantes para que gestionen activamente su propio proceso de aprendizaje. Esta meta puede alcanzarse mediante la gamificación, una estrategia que mantiene a los estudiantes interesados, entretenidos y, sobre todo, motivados para aspirar y alcanzar la excelencia.

En Latinoamérica, diversos estudios coinciden en los beneficios que esta metodología aporta al desarrollo del aprendizaje autónomo, evidenciando resultados positivos. Lo más significativo de su aplicación es que permite a los estudiantes interactuar, fomentar la proactividad, desarrollar habilidades blandas y abordar la complejidad de forma motivada y lúdica, lo que contribuye a un aprendizaje sustancial y pertinente frente a los retos contemporáneos.

Además, las investigaciones indican que el impacto de la gamificación a nivel universitario no se consolida si no se integra dentro del ecosistema digital. Por lo tanto, es indispensable que los docentes planifiquen y ejecuten estrategias gamificadas apoyadas principalmente en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En este sentido, la evidencia demuestra la incidencia positiva de esta metodología en el rendimiento académico. En consecuencia, el desafío para los educadores actuales es alcanzar un dominio tecnológico que les permita guiar a los estudiantes de manera entretenida y efectiva en la construcción de sus conocimientos.

Referencias

- Armesto, M., Vallejos, R., Medina, C., & Bartra, K. (2021). La enseñanza remota en la autonomía para el aprendizaje de estudiantes de universidades latinoamericanas. *Innova Research Journal*, 6(3.2), 1-13. <https://www.redalyc.org/articulo oa?id=737880779001>
- Barrientos, P. (2018). Modelo educativo y desafíos en la formación docente. *Horizonte de la Ciencia*, 8(15), 175-191. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960688014/html/>
- Belisario, E., & Hincapié, S. (2024). El juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(10), 247-258. <https://www.redalyc.org/journal/7485/748579256009/>
- Bernal, A., Haro, E., Reyes, C., Arequipa, A., Zamora, I., Sandoval, M., & Campoverde, V. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Internacional*, 8(3), 6435-6465. <https://ciencialatina.org/index.php/ciencialatina/article/view/11834/17237>
- Bernardo, C., Rivera, C., Eche, P., & Lizama, V. (2023). Estrategias metacognitivas y aprendizaje autónomo en estudiantes de educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 1002-1012. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.570>
- Castellanos, G. (2024). El portafolio estudiantil y la gamificación en beneficio de un aprendizaje autónomo. *EDUMECENTRO*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742024000100080&lng=es
- Castillo, J., Rodríguez, R., & D'Angelo, M. (2023). La gamificación como instrumento para el desarrollo del pensamiento lógico-formal en estudiantes universitarios. *Revista de Filosofía*, 40(103), 390-402. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8827099>
- Castillo, L., Chavez, F., Maldonado, S., & Erazo, D. (2023). La integración de herramientas tecnológicas y gamificación para fomentar el aprendizaje activo en estudiantes de bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 1205-1225. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9254982.pdf>
- Cordero, L., López, C., Marcelo, F., Jiménez, P., & Del Pozo, E. (2024). Gamificación en educación superior como herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 750. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2290>

- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la educación a distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15(4), 366-380. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366&lng=es&tlng=es
- Dávila, R. (2024). Implementación de estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje autónomo en estudiantes de Ingeniería Agroindustrial. *Revista de la Universidad del Zulia*, 15(42), 504-520. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9376300>
- Flores, P., Aceró, I., Trujillo, B., Quispe, M., & Atencio, C. (2024). Estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza. *Aula Virtual*, 5(12), e317. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12594082>
- Fuentes, S., Rosario, P., Valdés, M., Delgado, A., & Rodríguez, C. (2023). Autorregulación del aprendizaje: desafío para el aprendizaje universitario autónomo. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 17(1), 21-39. <https://doi.org/10.4067/s0718-73782023000100021>
- García, F. (2022). Desarrollo de estados de la cuestión robustos: Revisiones sistemáticas de literatura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e28600. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/28600/27681>
- Guamán, M., Caraguay, S., Gudiño, J., Yaguana, A., & Peñaloza, K. (2025). La aplicación de metodologías activas con tecnología en el aula para mejorar la motivación y el rendimiento académico en los niveles medio, superior y bachillerato. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 2962-2971. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10080889>
- Gudiño, C., Bolaños, J., Melo, V., & Pazmiño, A. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula universitaria. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9709708>
- Guevara, G., Verdesoto, A., Vera, F., & Guevara, C. (2020). Juegos digitales a través de aplicaciones móviles como estrategia en el proceso de aprendizaje. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE), 104-119. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1079>
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Zavaleta, P. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Loáiciga, J., & Chanto, C. (2024). Estrategias que fomentan la motivación del estudiante universitario en el aula, a través de herramientas emergentes de aprendizaje en línea. *INNOVA Research Journal*, 9(3), 61-80. <https://doi.org/10.33890/innova.v9.n3.2024.2582>
- Marrufo, D., Sirlopú, E., & Velásquez, F. (2023). Aprendizaje autónomo en la educación a distancia en estudiantes de Psicopedagogía durante la COVID-19: una revisión sistemática. *Revista Información Científica*, 103, e4306. <https://www.redalyc.org/journal/5517/551777616013>
- Medina, D. (2023). Ludificación mediada por las TIC para el aprendizaje autónomo de los estudiantes universitarios. *Revista de Investigación*, 47(111), 66-84. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvest/article/download/2629/2789/6191>
- Mena, L., Vallejo, N., Lindao, L., & Lindao, I. (2024). Visión integral de la pedagogía: nuevos enfoques en la resolución de problemas. *Revista Social Fronteriza*, 4(2). <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/202>
- Olivo, E., & Moreno, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Apertura*, 15(2), 20-35. <https://www.redalyc.org/journal/688/68880260002/>
- Pérez, M. (2020). El aprendizaje autónomo en la educación superior, modalidad virtual: una lectura desde las antropotécnicas. *Revistas Unimilitar*, 13(1), 80-92. <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/4361/4308>
- Pina, V., Belda, J., Cerdá, A., Cerniauskaité, V., & Tobarra, N. (2021). La integración de la tecnología educativa y la gamificación para el aprendizaje del inglés en un programa universitario de mayores. *Memorias del Programa de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Convocatoria 2021-22*, 1881-1882. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8757146>
- Pinzón, M., Valero, C., & Miranda, J. (2024). Prácticas educativas que favorecen la formación en autorregulación del aprendizaje de los estudiantes en Colombia. *ACADEMO*, 11(3), 310-322. <https://www.redalyc.org/journal/6882/688278763010/>
- Poveda, D., Limas, S., & Cifuentes, J. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1), e2612. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación*, 32(1), 73-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7174730>

- Quintero, J. (2024). Innovación académica para el fortalecimiento de los programas de Contaduría Pública en Colombia. *Región Científica*, 3(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9839668>
- Ramos, M., Segovia, M., & Juarez, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana de Investigación y Desarrollo Educativo*, 14(28), e659. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Reyes, W. (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Revista de Educación*, 17(1), 24-35. <https://www.redalyc.org/journal/4677/467769599003/>
- Rodríguez, Á., Cañar, N., & Gualoto, O. J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la educación física: revisión sistemática. *Dominio de la Ciencia*, 7(2), 662-681. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8638034.pdf>
- Rodríguez, L., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Romero, I., Alvarado, I., Cepeda, M., & Vega, C. (2024). El aprendizaje autónomo en la educación superior. *Ciencia Latina Internacional*, 8(4), 11369-11400. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13306
- Sanjuán, Á., & Martínez, J. (2025). Nuevo enfoque en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la interrelación de conocimientos y formación de clínica/comunitaria. *Investigación y Educación en Enfermería*, 26(2), 150-159. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-53072008000300015&lng=en&tlng=es
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Saucedo, E., Cardoso, E., & Peinado, J. (2023). El aprendizaje autónomo y las TIC como fundamento en un modelo de capacitación. *Acta Universitaria*, 33, e3754. <https://www.redalyc.org/journal/416/41677664056/>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. J. (2021). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE), 87-103. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>
- Torres, C. (2019). Aprendizaje autónomo en la educación universitaria a distancia mediada por las TIC. *La Pasión del Saber*, 16, 16-25. <https://lapasiondelsaber.ujap.edu.ve/index.php/lapasiondelsaber-ojis/article/view/57/63>
- Touriñán, J. (2019). La relación educativa es un concepto con significado propio que requiere concordancia entre valores y sentimientos en cada interacción. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación* (26), 223-279. <https://www.redalyc.org/journal/4418/441857903007/html/>
- 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>
- Villacis, C., Zea, C., Campuzano, S., & Chifla, M. (2023). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. *CIENCIA UNEMI*, 15(39), 35-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8439395>

CONTRIBUCIÓN DE LA AUTORÍA:

1. Conceptualización: César Gerardo León Velarde, Luis Enrique Luna Campos
2. Curación de datos: Reynaldo Justo Mendoza Marin, Rocio Esmeralda Chavez Cabello
3. Análisis formal: César Gerardo León Velarde, Walter Luis Chucos Calixto
4. Adquisición de fondos: Rocio Esmeralda Chavez Cabello, Luis Enrique Luna Campos
5. Investigación: Reynaldo Justo Mendoza Marin, Walter Luis Chucos Calixto, César Gerardo León Velarde
6. Metodología: Reynaldo Justo Mendoza Marin, Walter Luis Chucos Calixto
7. Dirección del proyecto: César Gerardo León Velarde, Luis Enrique Luna Campos, Walter Luis Chucos Calixto
8. Recursos: César Gerardo León Velarde, Luis Enrique Luna Campos
9. Software: Reynaldo Justo Mendoza Marin, Rocio Esmeralda Chavez Cabello
10. Supervisión: César Gerardo León Velarde, Luis Enrique Luna Campos
11. Validación: Walter Luis Chucos Calixto, Rocio Esmeralda Chavez Cabello
12. Visualización: Luis Enrique Luna Campos, Reynaldo Justo Mendoza Marin
13. Redacción - borrador original: Reynaldo Justo Mendoza Marin, César Gerardo León Velarde

14. Redacción - corrección de pruebas y edición: Reynaldo Justo Mendoza Marin, Luis Enrique Luna Campos, César Gerardo León Velarde