Revista Espacios – ISSN-L: 0798-1015 • eISSN: 2739-0071 –**Vol. 47 (05) 2026**
elocation-id e13

https://doi.org/10.48082/espacios-a26v47n05-e13

ARTÍCULO DE REVISIÓN SISTEMÁTICA

Impacto de la gamificación como estrategia innovadora de la educación superior: Revisión sistemática

Impact of gamification as an innovative strategy in higher education: A systematic review

Luz N. REVILLA-SALAZAR [1]
Cynthia L. RIEGA-CRUZ DE HUAMANI [2]

[1] Universidad César Vallejo, Perú. lnrevillar@ucvvirtual.edu.pe. https://orcid.org/0000-0002-9593-824X
[2] Universidad César Vallejo, Perú. cyriegac@ucvvirtual.edu.pe. https://orcid.org/0000-0003-3254-0418

RESUMEN

Este artículo analiza el impacto de la gamificación como estrategia innovadora en la educación superior mediante una revisión sistemática de 50 estudios publicados entre 2022 y 2026 en Scopus, SciELO y Web of Science. Los hallazgos evidencian efectos predominantemente favorables en la motivación, participación, rendimiento académico y desarrollo de competencias. No obstante, su efectividad depende del diseño pedagógico, la retroalimentación, el acompañamiento docente y la adecuación de los recursos al contexto universitario.

Palabras clave: gamificación, educación superior, motivación académica, rendimiento académico, competencias profesionales.

ABSTRACT

This article analyzes the impact of gamification as an innovative strategy in higher education through a systematic review of 50 studies published between 2022 and 2026 in Scopus, SciELO, and Web of Science. The findings reveal predominantly favorable effects on motivation, participation, academic performance, and competency development. However, its effectiveness depends on pedagogical design, feedback, teacher support, and the adaptation of resources to the university context.

Keywords: Gamification, higher education, academic motivation, academic performance, professional competencies.

Recibido: 05/11/2025
Aprobado: 02/08/2026
Publicado: 30/09/2026

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha consolidado en la educación superior como una estrategia innovadora que integra retos, recompensas y retroalimentación para fortalecer la motivación, la autonomía, la colaboración y la resolución de problemas, en respuesta a una transformación digital que exige aprendizajes activos y centrados en el estudiante (Candel et al., 2026; Milane et al., 2026).

En el ámbito internacional se emplean plataformas interactivas, juegos serios, realidad aumentada y simulaciones, aunque persisten prácticas memorísticas y evaluaciones poco vinculadas con el pensamiento crítico (Čubela et al., 2023). Asimismo, su aplicación aislada, la resistencia docente y la escasa planificación limitan su efectividad (Alonso et al., 2025); situación que en América Latina y Perú se agrava por las brechas tecnológicas, pese al avance de experiencias virtuales y colaborativas (Curvo y Marcelo, 2025; Navas López, 2025; Vanessa y Robles, 2024).

Los estudios internacionales analizaron la motivación, el rendimiento, la participación y el uso de escape rooms, juegos serios y plataformas digitales (Cook et al., 2022; Fraguas et al., 2022; Lampropoulos y Sidiropoulos, 2024; Rincon-Flores et al., 2023). En Perú se abordaron el aprendizaje activo, las competencias digitales y la satisfacción, destacándose la planificación y el acompañamiento docente (Camacho et al., 2025; Dávila et al., 2023; Ulloa y Carcausto, 2024); sin embargo, la evidencia continúa fragmentada.

Por ello, persiste una brecha sobre las tendencias, resultados y condiciones de implementación de la gamificación, pese a sus efectos reportados en motivación, participación, rendimiento y competencias (Mendoza, 2025; Ramirez, 2025). Esta dispersión justifica revisar sistemáticamente los estudios publicados entre 2022 y 2026.

La pregunta de investigación fue: ¿cuál es el impacto de la gamificación frente a estrategias tradicionales o no gamificadas en la motivación, participación, rendimiento, aprendizaje y competencias de estudiantes universitarios? En correspondencia, el objetivo fue analizar el impacto de la gamificación como estrategia innovadora en la educación universitaria a partir de estudios científicos publicados entre 2022 y 2026, identificando tendencias, recursos, enfoques metodológicos, efectos, aportes, limitaciones y vacíos presentes en la producción científica.

2. METODOLOGÍA

Se desarrolló una investigación básica, de enfoque cualitativo y diseño no experimental, documental y retrospectivo, mediante una revisión sistemática orientada a analizar el impacto de la gamificación en la educación superior (Ghamrawi et al., 2025; Ramos-Galarza y García-Cruz, 2024).

2.1. Fuentes y estrategia de búsqueda

La búsqueda se efectuó en Scopus, Web of Science y SciELO, considerando artículos en español e inglés publicados entre 2022 y 2026. La pregunta se estructuró mediante PICO: estudiantes universitarios como población, gamificación como intervención, estrategias tradicionales o no gamificadas como comparación y motivación, participación, rendimiento, aprendizaje y competencias como resultados. Se combinaron términos relacionados con gamificación y educación superior mediante los operadores AND, OR y NOT; en Scopus y SciELO se consultaron título, resumen y palabras clave, mientras que en Web of Science se empleó el campo tema, aplicando filtros por documento, idioma y periodo (MacDonald et al., 2024).

2.2. Criterios de selección

Se incluyeron artículos científicos de texto completo que analizaran la gamificación en educación superior y sus efectos sobre el aprendizaje, el rendimiento o la innovación educativa. Se excluyeron tesis, ensayos, editoriales, revisiones, duplicados, documentos inaccesibles, estudios de otros niveles educativos y trabajos con insuficiente calidad metodológica, valorada según la coherencia entre objetivo, diseño, muestra, técnicas, instrumentos, análisis y resultados (Calderon et al., 2025).

2.3. Procedimiento de selección

El proceso se organizó conforme a PRISMA 2020. Se identificaron 318 registros —90 en Scopus, 131 en SciELO y 97 en Web of Science—; después de eliminar 22 duplicados, se revisaron 296 publicaciones, se excluyeron 221 por falta de pertinencia y 19 por ausencia de texto completo. Finalmente, de los 56 estudios evaluados se descartaron seis, quedando 50 artículos para la síntesis cualitativa. El

procedimiento garantizó trazabilidad, objetividad, integridad académica y respeto por la autoría (Abukhaled et al., 2025; Hammer et al., 2023).

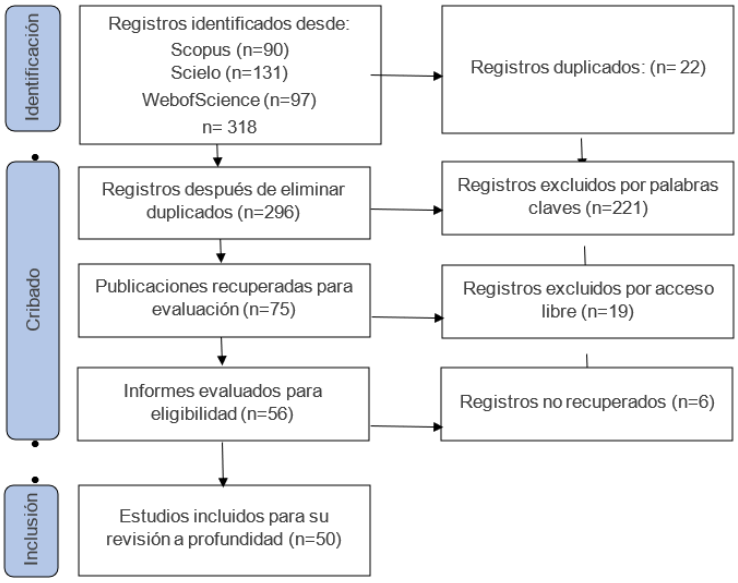
2.4. Extracción, síntesis y calidad de los estudios

Los artículos seleccionados constituyeron la unidad de análisis y fueron examinados mediante análisis documental. La información se registró en una matriz que integró objetivos, metodologías, recursos gamificados, variables, resultados, conclusiones y limitaciones, lo que permitió identificar tendencias, coincidencias y vacíos de investigación (Aromataris y Munn, 2021; Morgan, 2022; Ruppar, 2022). La síntesis temática organizó los hallazgos en motivación y experiencia emocional, participación e interacción, rendimiento académico, desarrollo de competencias, recursos gamificados y condiciones de efectividad.

3. RESULTADOS

La búsqueda identificó 318 registros en Scopus, SciELO y Web of Science; tras eliminar 22 duplicados y excluir 221 publicaciones, se evaluaron 56 textos completos y se incluyeron 50 estudios. Predominaron los diseños cuantitativos experimentales y cuasiexperimentales, además de estudios comparativos, correlacionales, longitudinales y mixtos (Figura 1).

Figura 1. Flujograma PRISMA del proceso de selección de estudios



Fuente: Elaboración propia.

En motivación y experiencia emocional, 10 de 14 estudios reportaron mejoras, dos resultados mixtos y dos ausencia de superioridad significativa. En participación e interacción, ocho registraron mayor implicación, cuatro fortalecieron el trabajo en equipo y dos destacaron la interacción social; en rendimiento académico, nueve de 13 estudios mostraron mejoras significativas, dos beneficios parciales, uno resultados no significativos y otro una asociación sin causalidad. En competencias, seis de nueve evidenciaron avances, dos asociaciones favorables y uno ausencia de diferencias significativas; las modalidades más empleadas fueron plataformas digitales, aplicaciones, simulaciones, juegos serios, escape rooms, torneos y juegos físicos; en nueve de 12 estudios se reportaron efectos favorables, condicionados por las instrucciones, la dificultad, la retroalimentación, la accesibilidad y el acompañamiento docente; las principales limitaciones fueron muestras reducidas, diseños no aleatorizados, autopercepción y escaso seguimiento longitudinal.

Cuadro 1. Artículos incluidos en la síntesis cualitativa

#	Cita de artículo	País	Base de Datos	Variables evaluadas	Resultados principal relacionado con la pregunta de investigación
1	Rezazadeh et al. (2025)	Irán	Scopus	Pensamiento crítico y autoeficacia clínica.	Competencias: Se observaron incrementos en pensamiento crítico y autoeficacia, aunque sin diferencias estadísticamente significativas.
2	Antikchi et al. (2025)	Irán	Scopus	Razonamiento clínico y satisfacción.	Competencias: La intervención produjo una mejora significativa del razonamiento clínico frente al entrenamiento habitual.
3	Hu et al. (2025)	China	Scopus	Trabajo en equipo, conocimiento y satisfacción.	Participación/aprendizaje: Mejoraron significativamente las actitudes de trabajo en equipo y el conocimiento; la satisfacción fue alta.
4	del Cura-González et al. (2022)	España	Scopus	Conocimiento y toma de decisiones clínicas.	Aprendizaje/competencias: La estrategia mejoró de forma relevante el conocimiento y las habilidades de decisión clínica.
5	Santano-Mogena et al. (2026)	España	Scopus	Conocimiento, aplicabilidad percibida y aprendizaje en reanimación neonatal.	Aprendizaje: El grupo gamificado obtuvo resultados ligeramente superiores y mayor aplicabilidad percibida, sin diferencia significativa en conocimiento.
6	Tanrıkulu et al. (2025)	Turquía	Scopus	Rendimiento académico, satisfacción y autoconfianza.	Motivación/rendimiento: No se hallaron diferencias significativas en logro ni autoconfianza; ambos grupos mostraron niveles altos.
7	Latre-Navarro et al. (2025)	España	Scopus	Frustración de autonomía, competencia y relación.	Motivación: La gamificación redujo la frustración de autonomía, competencia y relación frente al método convencional.
8	Bethel et al. (2025)	Estados Unidos	Scopus	Ansiedad y adquisición de conocimientos.	Motivación/aprendizaje: El escape room redujo significativamente la ansiedad y logró una adquisición de conocimientos equivalente.
9	Rodríguez-Ferrer et al. (2025)	España	Scopus	Competencias cooperativas y aprendizaje colaborativo.	Participación/competencias: El grupo experimental mejoró significativamente en todas las dimensiones de aprendizaje cooperativo.
10	Anlong et al. (2026)	China	Scopus	Conocimiento teórico, habilidades prácticas y satisfacción.	Aprendizaje/competencias: La intervención elevó el conocimiento teórico y la satisfacción, aunque no mostró diferencias en habilidades.
11	Liang y Md Osman (2026)	China	Scopus	Autoeficacia conductual y capacidad percibida de aprendizaje.	Motivación: La estrategia produjo mejoras significativas y de gran magnitud en ambas dimensiones de autoeficacia.
12	Rahimipour et al. (2025)	Irán	Scopus	Aceptación tecnológica, satisfacción, aprendizaje, comportamiento y rendimiento.	Participación/aprendizaje: La gamificación mejoró la aceptación, satisfacción y rendimiento en el examen final.
13	Krause et al. (2024)	Alemania	Scopus	Conocimiento odontológico, motivación y modalidad de interacción.	Aprendizaje/motivación: Ambos modos mejoraron el conocimiento, pero el modo dual generó mayores ganancias y motivación.
14	Riega-Virú et al. (2025)	Perú	Scopus	Conocimiento disciplinar y percepción del aprendizaje.	Aprendizaje: Se registró una mejora significativa del conocimiento y una valoración muy favorable de la metodología lúdica.
15	Pan y Mow (2023)	China	Scopus	Compromiso conductual, cognitivo y emocional; rendimiento.	Participación/rendimiento: La intervención mejoró significativamente las calificaciones y las tres dimensiones del compromiso.
16	Hsu y Wu (2023)	China	Scopus	Compromiso, resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad.	Participación/competencias: La intervención fortaleció el compromiso, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.
17	Harring et al. (2023)	Noruega	Scopus	Frecuencia de práctica, tiempo de entrenamiento y precisión clínica.	Aprendizaje/competencias: La gamificación incrementó la frecuencia de práctica y redujo el tiempo, con precisión similar al entrenamiento presencial.
18	Sánchez (2023)	España	Scopus	Motivación y calidad percibida del aprendizaje.	Motivación/aprendizaje: El grupo experimental mostró mayor motivación y percibió una mejora en la calidad del aprendizaje.
19	Pratiwi y Waluyo (2022)	Indonesia	Scopus	Rendimiento TOEFL: comprensión auditiva, estructura y lectura.	Rendimiento/aprendizaje: Mejoraron significativamente la puntuación total y las habilidades de comprensión auditiva, estructura y lectura.

#	Cita de artículo	País	Base de Datos	Variables evaluadas	Resultados principal relacionado con la pregunta de investigación
20	Ester et al. (2025)	España	Scopus	Competencia matemática básica y avanzada.	Competencias: El grupo gamificado mejoró significativamente tanto las habilidades matemáticas básicas como las avanzadas.
21	Reigada et al. (2023)	Portugal	Scopus	Conocimiento, empatía, adopción de perspectivas y comprensión emocional.	Competencias/aprendizaje: Mejoraron el conocimiento, la adopción de perspectivas y la comprensión emocional sobre cuidados paliativos.
22	Fusco et al. (2022)	Estados Unidos	Scopus	Conocimiento inmediato y colaboración interprofesional.	Participación/aprendizaje: El contenido específico mejoró el recuerdo inmediato y aumentó la socialización interprofesional.
23	Joseph et al. (2024)	Estados Unidos	Scopus	Percepción de colaboración interprofesional.	Participación: El juego educativo incrementó significativamente la percepción de colaboración interprofesional.
24	Molina-Torres et al. (2022)	España	Scopus	Retención de conocimiento, rendimiento y satisfacción.	Rendimiento/motivación: El grupo de escape room obtuvo mayor rendimiento y alta satisfacción con la experiencia.
25	Ceballos Torres (2023)	Colombia	Scopus	Rendimiento y experiencia de aprendizaje virtual.	Rendimiento/aprendizaje: La gamificación mejoró el rendimiento y la experiencia de aprendizaje frente al grupo control.
26	Chávez et al. (2024)	México	Scopus	Rendimiento, interés y facilidad percibida para aprender.	Rendimiento/motivación: Se encontraron mejoras significativas en rendimiento, interés y facilidad percibida para aprender.
27	Chung y Pan (2023)	Taiwán	Scopus	Flujo, interacción social, compromiso y aprendizaje.	Participación/aprendizaje: El compromiso medió los efectos del desafío y la interacción; fue el predictor más influyente del aprendizaje.
28	Chen et al. (2023)	China	Scopus	Actitud hacia el aprendizaje y experiencia de flujo.	Motivación: La intervención elevó significativamente la actitud de aprendizaje y la experiencia de flujo.
29	Lampropoulos et al. (2023)	Grecia	Scopus	Éxito, excelencia, calificación media, aprendizaje y retención.	Rendimiento/aprendizaje: La modalidad gamificada alcanzó mayores tasas de éxito, excelencia, calificación media y retención.
30	Calik et al. (2022)	Turquía	Scopus	Conocimiento, conductas seguras y aceptación.	Aprendizaje/competencias: El juego incrementó significativamente el conocimiento y las conductas seguras, con buena aceptación.
31	Candel et al. (2026)	España	Scopus	Comprensión, motivación, participación, colaboración, competencia digital y autonomía.	Motivación/participación/competencias: Mejoraron comprensión, motivación, participación, colaboración, competencia digital y autonomía.
32	Sadati et al. (2025)	Irán	Scopus	Razonamiento clínico, precisión y tiempo de respuesta.	Competencias: Aumentó la precisión y disminuyó significativamente el tiempo de respuesta en escenarios clínicos.
33	Murillo et al. (2025)	México	Scopus	Motivación: atención, relevancia, confianza y satisfacción.	Motivación: El escape room produjo niveles superiores de motivación, especialmente en satisfacción.
34	Alkhattab (2025)	Arabia Saudita	Scopus	Compromiso, comprensión y retención percibida.	Participación/aprendizaje: La mayoría valoró las clases como altamente atractivas y reportó mejor comprensión del contenido.
35	Arias y Esteve-Mon (2025)	España	Scopus	Pensamiento computacional.	Competencias: El grupo experimental incrementó sus puntuaciones de pensamiento computacional.
36	Nhac (2025)	Vietnam	Scopus	Adquisición y retención de vocabulario jurídico en inglés.	Rendimiento/aprendizaje: El grupo tratamiento mejoró significativamente la adquisición y retención del vocabulario jurídico.
37	Arrue et al. (2025)	España	Scopus	Conocimiento, ansiedad, motivación y satisfacción.	Motivación/aprendizaje: El escape room produjo mayor conocimiento declarativo y elevados niveles de motivación y satisfacción.
38	Atasever et al. (2025)	Turquía	Scopus	Motivación, satisfacción y autoconfianza.	Motivación: Se registraron niveles altos de motivación, satisfacción y autoconfianza.
39	Delage et al. (2024)	Francia	Scopus	Participación, rendimiento y valoración de la experiencia.	Participación/rendimiento: La actividad fue bien valorada y la participación se asoció con mejores resultados académicos.
40	Pozo-Sánchez et al. (2022)	España	Scopus	Diversión, absorción, creatividad, autonomía,	Motivación: El formato presencial favoreció diversión y activación; el virtual, autonomía, creatividad y exploración.

#	Cita de artículo	País	Base de Datos	Variables evaluadas	Resultados principal relacionado con la pregunta de investigación
				activación y calificaciones.	
41	Ojeda et al. (2022)	Colombia	Scopus	Facilidad de uso, utilidad percibida y competencias de gestión.	Competencias: La facilidad percibida se relacionó significativamente con la utilidad y el fortalecimiento de competencias.
42	Jeong et al. (2026)	España	Scopus	Emociones académicas y rendimiento matemático.	Motivación/rendimiento: Aumentaron las emociones positivas y disminuyeron algunas negativas; se observaron relaciones con el rendimiento.
43	Vázquez-Calatayud et al. (2024)	España	Scopus	Toma de decisiones, entusiasmo y percepción de eficacia.	Competencias/motivación: Las actividades favorecieron la toma de decisiones, el entusiasmo y la percepción de eficacia.
44	Qub'a et al. (2024)	Arabia Saudita/ Jordania	Scopus	Compromiso, motivación y desempeño lingüístico.	Participación/motivación/rendimiento: La gamificación favoreció compromiso, motivación y desempeño lingüístico, aunque se requieren estudios longitudinales.
45	Cavalcante-Pimentel et al. (2022)	Brasil	Scopus	Estrategias cognitivas y metacognitivas.	Competencias: Los jugadores movilizaron más estrategias cognitivas y metacognitivas, especialmente quienes jugaban desde hacía más años.
46	James et al. (2025)	Australia	Scopus	Compromiso, resultados de aprendizaje y permanencia académica.	Participación/rendimiento: Los usuarios mostraron mayor compromiso, mejores resultados y mayor permanencia académica.
47	Hernanz et al. (2024)	España	Scopus	Motivación intrínseca, autoeficacia, satisfacción y rendimiento percibido.	Motivación/rendimiento: Quizizz mejoró las percepciones de aprendizaje; los efectos fueron más favorables en Educación.
48	Ortiz-Martínez et al. (2023)	España	Scopus	Desempeño en Kahoot! y calificaciones oficiales.	Rendimiento: El rendimiento en Kahoot! se relacionó positivamente con las calificaciones oficiales.
49	Mauri-Medrano et al. (2024)	España	Scopus	Diversión, absorción, creatividad, activación, dominio y afecto negativo.	Motivación: El escape room obtuvo mayores puntuaciones en diversión, absorción, creatividad, activación y dominio.
50	Ortiz-Rojas et al. (2025)	Ecuador	Scopus	Rendimiento en Cálculo, motivación autónoma y autoeficacia.	Rendimiento/motivación: La condición gamificada mejoró significativamente el rendimiento, aunque no se confirmaron los efectos mediadores esperados.

Fuente: Revilla (2026).

4. DISCUSIÓN

4.1. Hallazgos principales

Los resultados evidencian que la gamificación produce efectos predominantemente favorables en la motivación, satisfacción, autoeficacia y experiencia emocional, especialmente cuando incorpora retos progresivos, recompensas y mecanismos de avance; sin embargo, la competencia excesiva y la presión temporal pueden generar ansiedad o frustración (Cangalaya et al., 2022; Carbajal et al., 2022; Huamán et al., 2023; Rincon et al., 2023). Asimismo, favorece la participación, el compromiso, el trabajo colaborativo y la interacción social mediante metas compartidas, retroalimentación inmediata y resolución conjunta de problemas (Cangalaya et al., 2022; Cook et al., 2022; Čubela et al., 2023; Morón et al., 2022).

En el rendimiento académico predominan las mejoras en calificaciones, conocimientos, retención y desempeño, aunque algunos estudios reportan beneficios parciales o no significativos (Balakrishna, 2023; Dávila et al., 2023; Delgado et al., 2025; Rincon-Flores et al., 2023; Trigo et al., 2025). También se identifican avances en razonamiento clínico, toma de decisiones, pensamiento computacional, empatía y resolución de problemas, especialmente mediante escenarios contextualizados y retos progresivos (Camacho et al., 2025; Čubela et al., 2023; Ulloa y Carcausto, 2024; Wang, 2023). Las plataformas, simulaciones, juegos serios, escape rooms y recursos físicos pueden fortalecer estos resultados, siempre que sean accesibles, pertinentes y articulados con los objetivos formativos (Arévalo et al., 2025; Baah et al., 2024; Fraguas et al., 2022; Lampropoulos y Sidiropoulos, 2024; Nuñez y Medrano, 2023; Tzimas y Demetriadis, 2024; Villamar y Sánchez, 2024).

4.2. Comparación con la literatura previa

Los hallazgos coinciden con la teoría de la autodeterminación, pues la gamificación resulta más efectiva cuando fortalece la autonomía, la percepción de competencia y la interacción social del estudiante (Jedel et al., 2026; Li et al., 2024). Del mismo modo, respaldan el aprendizaje activo y el constructivismo, ya que el conocimiento se desarrolla mediante la exploración, la toma de decisiones, la colaboración y la resolución de situaciones vinculadas con la práctica académica o profesional (Alonso et al., 2025; Luo, 2024; Youssef y Alibraheim, 2025).

No obstante, los resultados confirman que la incorporación de elementos lúdicos no garantiza por sí sola un aprendizaje superior. Su efectividad depende de la coherencia entre recursos, contenidos, evaluación y resultados esperados, así como de instrucciones claras, dificultad equilibrada, disponibilidad tecnológica y acompañamiento docente (Gironella, 2023; Palová y Vejačka, 2022; Panmei y Waluyo, 2023). En contraste, el uso aislado de puntos, recompensas o clasificaciones puede generar experiencias competitivas y superficiales (Dávila et al., 2023).

4.3. Vacíos y futuras líneas de investigación

La evidencia aún presenta limitaciones relacionadas con muestras reducidas, diseños no aleatorizados, mediciones de autopercepción y escaso seguimiento longitudinal, lo que dificulta establecer relaciones causales y comprobar la permanencia de los efectos. También permanece poco estudiada la transferencia del compromiso, los conocimientos y las competencias a situaciones académicas y profesionales reales; por ello, se requieren investigaciones multicéntricas, experimentales y longitudinales que incorporen muestras amplias, grupos equivalentes, indicadores objetivos y evaluaciones diferidas. Asimismo, deben compararse modalidades digitales y no digitales, individuales y colaborativas, considerando las características del alumnado, las disciplinas, la accesibilidad, los costos y la sostenibilidad institucional, con el propósito de precisar bajo qué condiciones la gamificación produce resultados duraderos en la educación superior.

5. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones centrales

La revisión de los 50 estudios permite afirmar que la gamificación constituye una estrategia innovadora con impacto predominantemente favorable en la educación superior, al fortalecer la motivación, la participación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias cognitivas y profesionales. Los resultados muestran mejoras en la satisfacción, la autoeficacia, el compromiso, la colaboración, la retención de conocimientos, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Sin embargo, estos efectos no son uniformes ni garantizan una superioridad constante frente a las metodologías convencionales, pues dependen del diseño pedagógico, la claridad de las instrucciones, la regulación de la dificultad, la retroalimentación, la accesibilidad tecnológica y el acompañamiento docente. Asimismo, la competencia excesiva, la presión temporal y el uso aislado de recompensas pueden generar ansiedad, frustración o participación superficial. En consecuencia, la gamificación debe aplicarse como una estrategia planificada, contextualizada y articulada con los objetivos de aprendizaje, los contenidos y la evaluación, más que como la incorporación ocasional de elementos lúdicos.

5.2. Implicaciones teóricas y prácticas

En el ámbito teórico, los hallazgos respaldan los enfoques del aprendizaje activo, el constructivismo y la autodeterminación, al demostrar que el estudiante aprende con mayor implicación cuando explora, toma decisiones, colabora, resuelve problemas y reconoce su progreso. La gamificación adquiere mayor valor formativo cuando promueve autonomía, competencia, interacción social y aplicación práctica del conocimiento. En el ámbito institucional, los resultados orientan a las universidades a fortalecer la capacitación docente en diseño gamificado, seleccionar recursos pertinentes y accesibles, y establecer criterios claros de seguimiento y evaluación. Asimismo, se requiere equilibrar actividades individuales y colaborativas, regular la competencia y adaptar la dificultad a las características del alumnado. La articulación entre plataformas digitales, simulaciones, juegos serios, escape rooms y recursos físicos puede ampliar las oportunidades de aprendizaje, siempre que su elección responda a propósitos formativos y no únicamente a la novedad tecnológica.

5.3. Sugerencias para futuras investigaciones

Las investigaciones futuras deben desarrollar estudios multicéntricos, experimentales y longitudinales con muestras amplias, asignación aleatoria, grupos de comparación e indicadores objetivos que permitan establecer relaciones causales y comprobar la permanencia de los efectos. También se recomienda comparar modalidades digitales y no digitales, individuales y colaborativas, así como diseños cooperativos y competitivos, considerando diferencias disciplinares, perfiles estudiantiles y condiciones institucionales. Es necesario evaluar conjuntamente el aprendizaje, el rendimiento, las competencias y el bienestar emocional, además de analizar la transferencia de los conocimientos y habilidades a contextos académicos y profesionales reales. Finalmente, se deben examinar la accesibilidad, los costos, la formación docente, el tiempo de diseño y la sostenibilidad institucional, con el propósito de precisar bajo qué condiciones, para qué estudiantes y mediante qué recursos la gamificación produce resultados duraderos en la educación superior.

Declaración de Ética, Transparencia y Uso de Inteligencia Artificial (IA)

A-Ética y transparencia

Originalidad y plagio: El manuscrito constituye un trabajo académico original y no ha sido publicado ni sometido simultáneamente a evaluación en otra revista. Las fuentes utilizadas fueron reconocidas mediante citas y referencias, respetando la propiedad intelectual y evitando el plagio, la manipulación o la tergiversación de la evidencia.

Conflictos de interés: La autora declara que no existen conflictos de interés personales, académicos, financieros o institucionales que hayan influido en el diseño, desarrollo, análisis o conclusiones del studio.

Participación y crédito: La autora asumió la formulación del problema, la búsqueda y selección de los estudios, el análisis documental, la interpretación de los hallazgos y la elaboración de la versión final, por lo que se responsabiliza íntegramente del contenido del artículo.

Datos y materiales: La investigación se basó exclusivamente en fuentes científicas secundarias procedentes de Scopus, SciELO y Web of Science. Al tratarse de una revisión sistemática, no participaron personas ni se recopilaron datos primarios, por lo que no se generaron riesgos físicos, psicológicos o sociales. La información de los 50 estudios fue organizada mediante una matriz documental para garantizar claridad, trazabilidad y posibilidad de verificación.

B-Declaración sobre el uso de Inteligencia Artificial (IA)

Rol de la IA: Se utilizó ChatGPT, desarrollado por OpenAI, únicamente como herramienta de apoyo editorial para sintetizar, reorganizar y mejorar la claridad, coherencia y corrección formal de determinadas secciones del manuscrito.

Responsabilidad humana: La inteligencia artificial no realizó de forma autónoma la búsqueda bibliográfica, la selección de los 50 artículos, el análisis documental, la interpretación de los resultados ni la formulación de conclusiones científicas. Estas actividades fueron desarrolladas y supervisadas por la autora.

Edición final: Todo contenido apoyado por inteligencia artificial fue revisado, contrastado y corregido con base en las fuentes seleccionadas y los criterios metodológicos establecidos. La autora aprobó la versión definitiva y asume plena responsabilidad por su exactitud, originalidad, integridad académica y contenido.

REFERENCIAS

Abukhaled, Y., Allawama, T. M., & Serhan, H. A. (2025). Ethical integrity in systematic reviews and metaanalyses: challenges, pitfalls, and best practices in ophthalmology. *Medical Hypothesis, Discovery, and Innovation in Ophthalmology*, *14*(2), 40–49. https://doi.org/10.51329/mehdiophthal1522

Alkhattab, O. R. (2025). Gamification in endodontic education: a pilot study on student engagement and perceived learning outcomes. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07753-z

Alonso, J. A., Alonso, J. L. N., & Santana, E. (2025). Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences. *TechTrends*, *69*(3), 507–518. https://doi.org/10.1007/s11528-025-01056-2

Anlong, W., Ting, F., Yiting, L., Hui, X., Yanyan, Y., & Guanmian, L. (2026). Application of a serious-game-based blended learning approach for acute pulmonary embolism training among thoracic surgery nurses: A quasi-experimental study. *Nurse Education in Practice*, *93*. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2026.104821

Antikchi, M., Heydari, S., & Bakhshi, F. (2025). The effect of game-based scenario writing on the clinical reasoning of internship nursing students in cardiovascular emergencies and critical care units. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07079-w

Arévalo, J. A., Morales, G., Quispe, A., Trinidad, N., León, C., Arones, M., Aybar, I., & Chamorro, O. (2025). Acceptance of a Mobile Application for Circular Economy Learning Through Gamification: A Case Study of University Students in Peru. *Sustainability (Switzerland)*, *17*(21), 1–19. https://doi.org/10.3390/su17219694

Arias, J. C., & Esteve-Mon, F. M. (2025). Gamified flipped classroom: application of a didactic strategy to work on computational thinking in future teachers. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, *28*(2). https://doi.org/10.5944/ried.28.2.43532

Aromataris, E., & Munn, Z. (2021). *JBI Reviewer´s Manual* (1a ed., Vol. 1). JBI. https://reviewersmanual.joannabriggs.org/. https://doi.org/10.46658/JBIRM-19-01

Arrue, M., Suárez, N., Ugartemendia-Yerobi, M., & Babarro, I. (2025). Let's play and learn: Educational escape room to improve mental health knowledge in undergraduate nursing students. *Nurse Education Today*, *144*. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106453

Atasever, I., Calik, A., & Duran, E. T. (2025). The digital escape room developed for nursing students: GestDia. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07548-2

Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*, *14*(10). https://doi.org/10.3390/educsci14101115

Balakrishna, C. (2023). The Impact of In-Classroom Non-Digital Game-Based Learning Activities on Students Transitioning to Higher Education. *Education Sciences*, *13*(4). https://doi.org/10.3390/educsci13040328

Bethel, A., Dimey, S., & Ng, V. (2025). Are Escape Rooms an Antidote for Anxiety in Simulation? An Experimental Randomized Study Comparing High-Fidelity Simulation to an Escape Room Format. *AEM Education and Training*.

Calderon, E., Ghattas, P. E., Salolin, V. P., García, O. Y., Fermin, M. D., Rueda, D. E., Campos, T., Sanchez, C., & Teran, C. (2025). A comprehensive guide to conduct a systematic review and meta-analysis in medical research. *Medicine (United States)*, *104*(33), e41868. https://doi.org/10.1097/MD.0000000000041868

Calik, A., Cakmak, B., Kapucu, S., & Inkaya, B. (2022). The effectiveness of serious games designed for infection prevention and promotion of safe behaviors of senior nursing students during the COVID-19 pandemic. *American Journal of Infection Control*, *50*(12), 1360–1367. https://doi.org/10.1016/j.ajic.2022.02.025

Camacho, M., Soto, U., Dávila, J., & Pino, N. (2025). Estrategias de gamificación en estudiantes universitarios: revisión sistemática. *Revista Indecom*, *1*(1), 1–12. https://doi.org/10.5281/zenodo.17504303

Candel, E. C., de-la-Peña, C., & Chaves-Yuste, B. (2026). Gamification and Technological Resources: Innovative Experiences to Motivate and Optimize the Learning Process in University Contexts. *Digital Education Review* , *48*, 188–208. https://doi.org/10.1344/der.2026.48.188-208

Cangalaya, L. M., Casazola, O. D., & Farfán, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *6*(23), 637–647. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364

Carbajal, P., Rodríguez, J. R., Palacios, J., Ávila, G. A., & Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *6*(23), 484–496. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351

Cavalcante-Pimentel, F. S., Morais-Marques, M., & Barbosa, V. (2022). Learning strategies through digital games in a university context. *Comunicar*, *30*(73), 83–93. https://doi.org/10.3916/C73-2022-07

Ceballos Torres, C. D. (2023). Gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje: un cuasi-experimento con estudiantes de Diseño Gráfico. *Actualidades Pedagógicas*, *79*, e1670. https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.9

Chávez, R. A. M., Rendón, M. R., Vázquez, R. S., & Arroyo, A. G. C. (2024). Gamification as a strategy to improve academic performance in the Inorganic Chemistry laboratory. *Educacion Quimica*, *35*(4), 60–68. https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2024.4.87712

Chen, D., Liu, F., Zhu, C., Tai, C., Zhang, Y., & Wang, X. (2023). The effect of an escape room game on college nursing students' learning attitude and game flow experiences in teaching safe medication care for the elderly: an intervention educational study. *BMC Medical Education*, *23*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-023-04961-3

Chung, C. H., & Pan, H. L. W. (2023). Assessing the Effects of Flow, Social Interaction, and Engagement on Students' Gamified Learning: A Mediation Analysis. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(2). https://doi.org/10.3390/su15020983

Cook, K., Villanueva, I., & Jacob, G. (2022). Usefulness of Digital Serious Games in Engineering for Diverse Undergraduate Students. *Education Sciences*, *12*(1). https://doi.org/10.3390/EDUCSCI12010027

Čubela, D., Rossner, A., & Neis, P. (2023). Using Problem-Based Learning and Gamification as a Catalyst for Student Engagement in Data-Driven Engineering Education: A Report. *Education Sciences*, *13*(12). https://doi.org/10.3390/educsci13121223

Curvo, E. F., & Marcelo, M. F. L. (2025). Estado do conhecimento: contribuições da gamificação no ensino e na formação continuada em matemática. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias*, *20*(1), 117–137. https://doi.org/10.14483/23464712.21603

Dávila, R., Vivanco, O., & Calderón, P. (2023). Gamificación y Aprendizaje basado en problemas en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, *19*(93), 212–222. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3179

del Cura-González, I., Ariza-Cardiel, G., Polentinos-Castro, E., López-Rodríguez, J. A., Sanz-Cuesta, T., Barrio-Cortes, J., Andreu-Ivorra, B., Rodríguez-Barrientos, R., Ávila-Tomas, J. F., Gallego-Ruiz-de-Elvira, E., Lozano-Hernández, C., Martín-Fernández, J., García-Franco, A. L., Azcoaga-Lorenzo, A., Menéndez-Asenjo, A. A., Barral, A. G., Moreno, A. F., Bustillo, B. M., Crespo, B. R., … Hernández-Santiago, V. (2022). Effectiveness of a game-based educational strategy e-EDUCAGUIA for implementing antimicrobial clinical practice guidelines in family medicine residents in Spain: a randomized clinical trial by cluster. *BMC Medical Education*, *22*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-022-03843-4

Delage, C., Palayer, M., Lerouet, D., & Besson, V. C. (2024). "Pharmacotrophy": a playful tournament for game- and team-based learning in pharmacology education - assessing its impact on students' performance. *BMC Medical Education*, *24*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-024-05157-z

Delgado, R., Farfán, J. F., Farfán, D. E., Soto, I., Santivañez, J. E., & Fuertes, L. C. (2025). Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *9*(36), 306–317. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.920

Ester, P., Mampaso, J., Díaz, R. M., & Galán, D. (2025). Impact of gamification on the development of mathematical competence in university students with intellectual disabilities. *European Journal of Special Needs Education*, *40*(6), 1129–1139. https://doi.org/10.1080/08856257.2025.2478337

Fraguas, A. I., Serrano, D. R., & González, E. (2022). Gamification Tools in Higher Education: Creation and Implementation of an Escape Room Methodology in the Pharmacy Classroom. *Education Sciences*, *12*(11). https://doi.org/10.3390/educsci12110833

Fusco, N. M., Foltz-Ramos, K., & Ohtake, P. J. (2022). *An Interprofessional Escape Room Experience to Improve Knowledge and Collaboration Among Health Professions Students*.

Ghamrawi, N., Shal, T., Ghamrawi, N. A. R., Abu, A., Alshaboul, Y., & Alazaizeh, M. A. (2025). A Step-by-Step Approach to Systematic Reviews in Educational Research. *European Journal of Educational Research*, *14*(2), 549–566. https://doi.org/10.12973/eu-jer.14.2.549

Gironella, F. (2023). Gamification pedagogy: A motivational approach to student-centric course design in higher education. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, *20*(3). https://doi.org/10.53761/1.20.3.04

Hammer, B., Virgili, E., & Bilotta, F. (2023). Evidence-based literature review: De-duplication a cornerstone for quality. *World Journal of Methodology*, *13*(5), 390–398. https://doi.org/10.5662/wjm.v13.i5.390

Harring, A. K. V., Røislien, J., Larsen, K., Guterud, M., Bugge, H. F., Sandset, E. C., Kristensen, D. V., & Hov, M. R. (2023). Gamification of the National Institutes of Health Stroke Scale (NIHSS) for simulation training—a feasibility study. *Advances in Simulation*, *8*(1). https://doi.org/10.1186/s41077-023-00245-4

Hernanz, V., Latorre-Cosculluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, *29*(17), 23917–23935. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9

Hsu, C. Y., & Wu, T. T. (2023). Application of Business Simulation Games in Flipped Classrooms to Facilitate Student Engagement and Higher-Order Thinking Skills for Sustainable Learning Practices. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(24). https://doi.org/10.3390/su152416867

Hu, Q., Bai, Y., Mo, Y., Ma, R., Ding, L., Zhou, M., Zhang, Y., & Ma, F. (2025). The application of an escape room teaching method on the training for ICU new nurses: a quasi-experimental study. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-06906-4

Huamán, Y., Terrones, M., & Duran, K. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, *3*(2), 20–35. https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2859

James, W., Oates, G., & Schonfeldt, N. (2025). Improving retention while enhancing student engagement and learning outcomes using gamified mobile technology. *Accounting Education*, *34*(3), 366–386. https://doi.org/10.1080/09639284.2024.2326009

Jedel, I., Palmquist, A., & Munkvold, R. I. (2026). Gamification design strategies to support higher education students' basic psychological needs: a scoping review. *Journal of Computing in Higher Education*. https://doi.org/10.1007/s12528-026-09500-9

Jeong, J. S., Yllana-Prieto, F., & González-Gómez, D. (2026). GAMIFICATION TO WORK ON THE NUMBERS IN A MATHEMATICS COURSE: STUDY OF EMOTIONS AND ACADEMIC PERFORMANCE IN HIGHER EDUCATION. *Journal of Technology and Science Education*, *16*(1), 333–352. https://doi.org/10.3926/jotse.3813

Joseph, A. R., Wright, V. M., Watkins, S. M., Goddard, S. E., & Mast, D. D. (2024). Evaluation of the Performance of a Card Game to Introduce Students to Interprofessional Collaboration: A Randomized 2-Group Comparison Study. *Nurse Educator*, *49*(4), 206–211. https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000001594

Krause, F., Horn, B., Braun, A., Fedrowitz, S., Bell, L., & Lemos, M. (2024). Who learns more: the impact of dual-player and single-player modes in a serious game on dental students' factual knowledge. *BMC Medical Education*, *24*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-024-05884-3

Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2023). Integrating Augmented Reality, Gamification, and Serious Games in Computer Science Education. *Education Sciences*, *13*(6). https://doi.org/10.3390/educsci13060618

Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, *14*(4). https://doi.org/10.3390/educsci14040367

Latre-Navarro, L., Quintas-Hijós, A., & Sáez-Bondía, M. J. (2025). Analysis of Human Anatomy Education: The Effects of a Gamified Creativity-Based Teaching Method on Students' from Basic Psychological Needs Frustration. *Journal of Science Education and Technology*, *34*(2), 252–266. https://doi.org/10.1007/s10956-024-10178-w

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, *72*(2), 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Liang, Z., & Md Osman, S. Z. B. (2026). Gamified Problem-Based Learning: A Pedagogical Innovation to Enhance Self-Efficacy among Undergraduate EFL Learners in China. *Journal of Curriculum and Teaching*, *15*(2), 99–115. https://doi.org/10.5430/jct.v15n2p99

Luo, J. (2024). Validating the impact of gamified technology-enhanced learning environments on motivation and academic performance: enhancing TELEs with digital badges. *Frontiers in Education*, *9*. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1429452

MacDonald, H., Comer, C., Foster, M., Labelle, P. R., Marsalis, S., Nyhan, K., Premji, Z., Rogers, M., Splenda, R., Stansfield, C., & Young, S. (2024). Searching for studies: A guide to information retrieval for Campbell systematic reviews. *Campbell Systematic Reviews*, *20*(3). https://doi.org/10.1002/cl2.1433

Mauri-Medrano, M., González-Yubero, S., Falcón-Linares, C., & Cardoso-Moreno, M. J. (2024). Gamifying the university classroom: a comparative analysis of game dimensions through educational Escape Room and a digital board game. *Frontiers in Education*, *9*. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1354674

Mendoza, A. J. (2025). Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática. *Episteme Koinonia*, *8*(16), 209–226. https://doi.org/10.35381/e.k.v8i16.4567

Milane, N. C., Pilatti, L. A., & Dutra, A. (2026). Gamification in higher education in health: when games become learning tools. *Conexoes - Ciencia e Tecnologia*, *20*. https://doi.org/10.21439/conexoes.v20.4101

Molina-Torres, G., Cardona, D., Requena, M., Rodriguez-Arrastia, M., Roman, P., & Ropero-Padilla, C. (2022). The impact of using an "anatomy escape room" on nursing students: A comparative study. *Nurse Education Today*, *109*. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105205

Morgan, H. (2022). Conducting a Qualitative Document Analysis. *Qualitative Report*, *27*(1), 64–77. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5044

Morón, J. L., Romani, G., & Macedo, K. S. (2022). Efecto de la gamificación como estrategia para la educación híbrida en estudiantes universitarios. *Desafíos*, *13*(2), 110–114. https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.2.380

Murillo, M. V. T., Torres, M. F., Muro, K. I. M., & Flores, E. R. (2025). Digital resources and escape rooms: Innovative strategies that improve motivation. *Journal of Education and e-Learning Research*, *12*(3), 429–438. https://doi.org/10.20448/jeelr.v12i3.6948

Navas López, A. I. (2025). Formación de competencias investigativas. Una realidad contextual en la educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *9*(39), 3151–3163. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1109

Nhac, T. H. (2025). LEVERAGING DIGITAL GAME-BASED LEARNING PLATFORMS TO BOOST LEGAL ENGLISH VOCABULARY RETENTION OF LAW STUDENTS. *Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes*, *13*(3), 419–429. https://doi.org/10.22190/JTESAP250311032N

Nuñez, M., & Medrano, S. (2023). *La investigación de alcance correlacional dentro de un aula educativa*.

Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Ortega, D. D., & Cañavera, A. M. (2022). Quantitative analysis of a teaching process supported by a gamification pedagogical strategy. *Formacion Universitaria*, *15*(6), 83–92. https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083

Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaén, J. M., & Marín-Hernández, S. (2023). Kahoot! and its effect on financial accounting marks at the university. *Education and Information Technologies*, *28*(10), 12671–12686. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11612-z

Ortiz-Rojas, M., Chiluiza, K., Valcke, M., & Bolanos-Mendoza, C. (2025). How gamification boosts learning in STEM higher education: a mixed methods study. *International Journal of STEM Education*, *12*(1). https://doi.org/10.1186/s40594-024-00521-3

Palová, D., & Vejačka, M. (2022). Implementation of Gamification Principles into Higher Education. *European Journal of Educational Research*, *11*(2), 763–779. https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.763

Pan, Y., & Mow, G. L. (2023). Study on the Impact of Gamified Teaching Using Mobile Technology on College Students' Learning Engagement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *18*(14), 66–77. https://doi.org/10.3991/ijet.v18i14.41207

Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). The Pedagogical Use of Gamification in English Vocabulary Training and Learning in Higher Education. *Education Sciences*, *13*(1). https://doi.org/10.3390/educsci13010024

Pozo-Sánchez, S., Lampropoulos, G., & López-Belmonte, J. (2022). Comparing Gamification Models in Higher Education Using Face-to-Face and Virtual Escape Rooms. *Journal of New Approaches in Educational Research*, *11*(2), 307–322. https://doi.org/10.7821/naer.2022.7.1025

Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2022). INTEGRATING TASK AND GAME-BASED LEARNING INTO AN ONLINE TOEFL PREPARATORY COURSE DURING THE COVID-19 OUTBREAK AT TWO INDONESIAN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, *19*(2), 37–67. https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.2.2

Qub'a, A. A., Al-Haj Eid, O. A., Hasan, G. A., & Herz, J. Al. (2024). The Effect of Utilizing Gamification in Enhancing English Language Skills in University Settings. *World Journal of English Language*, *14*(4), 428–436. https://doi.org/10.5430/wjel.v14n4p428

Rahimipour, M., Haghjoo, R., Mosalanejad, L., & Karimian, Z. (2025). Play to learn: innovating embryology education through a web-based gamification platform, and evaluating its effects on medical students' reaction, learning, and behavior. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07922-0

Ramirez, M. L. (2025). Uso de Técnicas de Gamificación en Universitarios. *Revista Docentes 2.0*, *18*(2), 402–412. https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.730

Ramos-Galarza, C., & García-Cruz, P. (2024). Guía para realizar estudios de revisión sistemática cuantitativa. *CienciAmérica*, *13*(1), 1–6. https://doi.org/10.33210/ca.v13i1.444

Reigada, C., Sandgren, A., Rivas, S., Carvajal, A., Hermida-Romero, S., Benítez, E., Ripoll, G., Olza, I., Centeno, C., & Gómez, B. (2023). Palliative care stay room – designing, testing and evaluating a gamified social intervention to enhance palliative care awareness. *BMC Palliative Care*, *22*(1). https://doi.org/10.1186/s12904-023-01166-9

Rezazadeh, M., Allaei, A., Shirani, F., Abutalebi, M. S., Farajzadeh, N., & Salimian, N. (2025). Effects of Using Escape Room as an Assessment Game on Critical Thinking and Self-efficacy in Clinical Performance of Nursing Students: A Randomized Clinical Trial. *Avicenna Journal of Nursing and Midwifery Care*, *33*(2), 128–137. https://doi.org/10.32592/ajnmc.33.2.128

Riega-Virú, Y. B., Vargas-Murillo, A. R., & Pari-Bedoya, I. N. M. de la A. (2025). Impact of Gamification on Teaching-Learning Criminal Law: A Quasi-Experimental Study with University Students. *TEM Journal*, *14*(1), 612–619. https://doi.org/10.18421/TEM141-54

Rincon, E. G., Santos, B. N., Martinez, L., Rodriguez, N. K., Quintana, H. A., & Matsuura, A. (2023). Gamit! Icing on the Cake for Mathematics Gamification. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(3). https://doi.org/10.3390/su15032334

Rincon-Flores, E. G., Santos-Guevara, B. N., Martinez-Cardiel, L., Rodriguez-Rodriguez, N. K., Quintana-Cruz, H. A., & Matsuura-Sonoda, A. (2023). Gamit! Icing on the Cake for Mathematics Gamification. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(3). https://doi.org/10.3390/su15032334

Rodríguez-Ferrer, J. M., Rodríguez-Rivera, P., & Manzano León, A. (2025). Effects of service-learning and game-based learning on university students' cooperative competencies. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, *29*(1), 155–168. https://doi.org/10.6018/reifop.672301

Ruppar, T. (2022). What is the Unit of Analysis in a Review? *SAGE*, *44(8)*, 723–723. https://doi.org/https://doi.org/10.1177/01939459221100029

Sadati, L., Edalattalab, F., Abjar, R., Karami, S., & Hajati, N. (2025). 5cardsgame, innovative comprehensive integrative puzzle to enhance clinical reasoning in surgical technologist students: a pre-experimental study. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07057-2

Sánchez, A. M. (2023). Using digital educational escape rooms as a motivational review tool for Economics. *International Journal of Management Education*, *21*(3). https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100852

Santano-Mogena, E., Franco-Antonio, C., & Cordovilla-Guardia, S. (2026). Escape room and high-fidelity clinical simulation in neonatal nursing education: A randomized clinical trial. *Clinical Simulation in Nursing*, *114*. https://doi.org/10.1016/j.ecns.2026.101938

Tanrıkulu, F., Gündoğdu, H., Erol, F., & Dikmen, Y. (2025). A comparison of 3D game-based simulation versus traditional methods in vital signs education. *BMC Medical Education*, *25*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-025-07980-4

Trigo, S., Coa, P. G., Macedo-, S. C., & Chávez, F. A. (2025). Impact of gamification on learning and satisfaction of dentistry students at a Peruvian university. *Educacion Medica*, *26*(3). https://doi.org/10.1016/j.edumed.2024.101018

Tzimas, D. E., & Demetriadis, S. N. (2024). Impact of Learning Analytics Guidance on Student Self-Regulated Learning Skills, Performance, and Satisfaction: A Mixed Methods Study. *Education Sciences*, *14*(1). https://doi.org/10.3390/educsci14010092

Ulloa, D. F., & 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

Vanessa, E., & Robles, C. (2024). Effect of Gamification on the Development of Digital Competencies of Regular Basic Education Teachers. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(11), 444–463. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.11.23

Vázquez-Calatayud, M., García-García, R., Regaira-Martínez, E., & Gómez-Urquiza, J. (2024). Real-world and game-based learning to enhance decision-making. *Nurse Education Today*, *140*. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106276

Villamar, A. M., & Sánchez, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, *33*(65), 166–188. https://doi.org/10.18800/educacion.202402.e001

Wang, Y. C. (2023). Gamification in a News English Course. *Education Sciences*, *13*(1). https://doi.org/10.3390/educsci13010090

Youssef, N. H., & Alibraheim, E. A. (2025). Self-Regulated Learning Strategies Among Graduate Students and Their Relationship with Statistics Anxiety. *Education Sciences*, *15*(1). https://doi.org/10.3390/educsci15010017

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional