

Lileana Carolina Saavedra-Robles

<https://doi.org/10.35381/e.k.v9i18.5164>

La gamificación y el compromiso en la educación superior virtual. Revisión sistemática

Gamification and engagement in online higher education: a systematic review

Lileana Carolina Saavedra-Robles
lsaavedraro86@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
<https://orcid.org/0000-0003-2944-1451>

Recepción: 25 de marzo 2026
Revisado: 26 de abril 2026
Aprobación: 15 de junio 2026
Publicado: 01 de julio 2026

Lileana Carolina Saavedra-Robles

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la gamificación y el compromiso en la educación superior virtual, considerando una revisión sistemática. La metodología consistió en un estudio cualitativo de tipo documental, empleando la revisión sistemática y el análisis de contenido como técnicas y las fichas de registro aunadas a las matrices de análisis como instrumentos. Asimismo, se acudió al empleo de la declaración PRISMA, la cual condujo a la selección de 15 artículos indexados en Scopus, Scielo y Web of Science. Entre los resultados, se detectó que la gamificación contribuye con un proceso interactivo, motivador, comprometido y cooperativo que favorece la concentración de los aprendices hacia el aprendizaje. Para concluir, se pudo constatar que la aplicación de estrategias gamificadas facilita el aprendizaje significativo en áreas como la matemática, la ciencia y los idiomas, además de propiciar el desarrollo de la habilidad lectora dentro de los distintos niveles educativos.

Descriptores: Gamificación; compromiso; educación superior virtual; aprendizaje significativo (Tesauro - UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze gamification and engagement in online higher education through a systematic review. The methodology consisted of a qualitative documentary study, employing systematic review and content analysis as techniques, and data sheets combined with analysis matrices as instruments. Furthermore, the PRISMA statement was followed, leading to the selection of 15 articles indexed in Scopus, Scielo, and Web of Science. Among the findings, it was determined that gamification contributes to an interactive, motivating, engaging, and collaborative process that helps learners focus on their learning. In conclusion, it was found that the application of gamified strategies facilitates meaningful learning in areas such as mathematics, science, and languages, in addition to promoting the development of reading skills across different educational levels.

Descriptors: Gamification; engagement; virtual higher education; meaningful learning. (Thesaurus - UNESCO)

Lileana Carolina Saavedra-Robles

INTRODUCCIÓN

Es bien sabido que la educación superior se fundamenta en la formación de personas adultas, las cuales requieren de la aplicación de estrategias andragógicas para el alcance de los objetivos propuestos en cada asignatura. No obstante, hoy en día, esa visión no es del todo cierta, por cuanto han emergido una serie de técnicas que han facilitado el aprendizaje y han despertado la motivación estudiantil hacia sus estudios. Una de las acciones propuestas para ello lo constituye la gamificación, la cual viene a ser según Khaldi et al. (2023), una actividad con enfoque lúdico empleada para evitar la distracción de los estudiantes y vincularlos con las temáticas de aprendizaje de manera atractiva.

En este sentido, el empleo de la gamificación emerge como un factor novedoso que puede ser considerado en pregrado para despertar el interés de los estudiantes hacia la ejecución de actividades virtuales entretenidas y, a su vez, significativas para sus avances académicos. En este respecto, Álvarez et al. (2025) proponen el empleo de estrategias gamificadas para el alcance de una interacción armoniosa dentro del proceso educativo de la educación superior.

Aparte de lo antes precisado, la gamificación constituye una alternativa base para asumir compromisos que conduzcan a los aprendices a destacarse en diversas áreas del saber y a desarrollar habilidades variadas. Por ejemplo, Ameen (2026), expresa que el empleo de la gamificación ayuda, inclusive, al aprendizaje de idiomas. En el caso de Verástegui et al. (2025), la gamificación, influye en el aprendizaje de habilidades específicas como la lectura. Por ende, su uso es pertinente dentro del contexto universitario.

No obstante, se ha podido evidenciar que existe muy poca información acerca de esta estrategia, lo cual amerita de atención, por cuanto lleva implícitos una serie de beneficios que favorecen el proceso educativo y, por ende, el aprendizaje estudiantil. En esta línea, se ha podido constatar que tanto docentes como estudiantes desconocen acerca de su enfoque y, por ello, poco lo usan. Esta realidad debe cambiar; por este motivo, surge el presente estudio que busca dar a conocer aquellos aspectos que la gamificación ofrece

Lileana Carolina Saavedra-Robles

para fomentar el compromiso y aprendizaje en la educación superior. Ello es cónsono con la apreciación de Arzeman et al. (2026), quienes afirman que el contexto educativo requiere de la aplicación de herramientas digitales que mejoren la interacción dentro del contexto de la educación superior.

En tal sentido, uno de los beneficios de la gamificación es resaltado por Camacho et al. (2026), quienes afirman que esta estrategia consolida el conocimiento, además de fortalecer la dimensión emocional del ser humano. Asimismo, Cordero et al. (2026) expresan que la gamificación conduce a los estudiantes a solucionar problemas con autodeterminación. De acuerdo con Mendoza (2025), el empleo de la gamificación ha favorecido el pensamiento crítico de los aprendices. Y, en atención a Quenema et al. (2026), la gamificación orienta una evaluación activa e interactiva.

Para lograr tales alcances, Medel et al. (2023), sugieren que, al momento de usar la gamificación, se deben tener claros los objetivos y temáticas a abordar para lograr una integración que promueva el aprendizaje significativo. Por ello, Ratinho et al. (2026) sugieren implementar la gamificación como estrategia efectiva dentro del contexto educativo, ya que según Rosas et al. (2026), la implementación de estrategias innovadoras favorece el desempeño estudiantil. No obstante, Vera et al. (2024), exponen que, lograr la aplicación de estrategias adecuadas para alcanzar óptimamente los objetivos de aprendizaje propuestos, constituye un gran reto. Por consiguiente, en función de superar los desafíos ostentados a lo largo del proceso educativo, el presente estudio tuvo como propósito analizar la gamificación y el compromiso en la educación superior virtual desde una perspectiva documental, en pro de fomentar nuevos conocimientos favorables para el aprendizaje estudiantil.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

MÉTODO

La metodología se llevó a cabo por medio de un enfoque cualitativo de tipo documental. Como técnicas, se utilizaron la revisión bibliográfica y el análisis de contenido y, entre los instrumentos, se usaron las fichas de registro y las matrices de análisis.

Por otro lado, cabe destacar que la metodología PRISMA se empleó para seleccionar cuidadosamente los artículos a revisar. De allí derivaron 15 estudios de bases de datos reconocidas como Scielo, Web of Science y Scopus. En la figura 1 se especifica el procedimiento de selección de manera detallada.

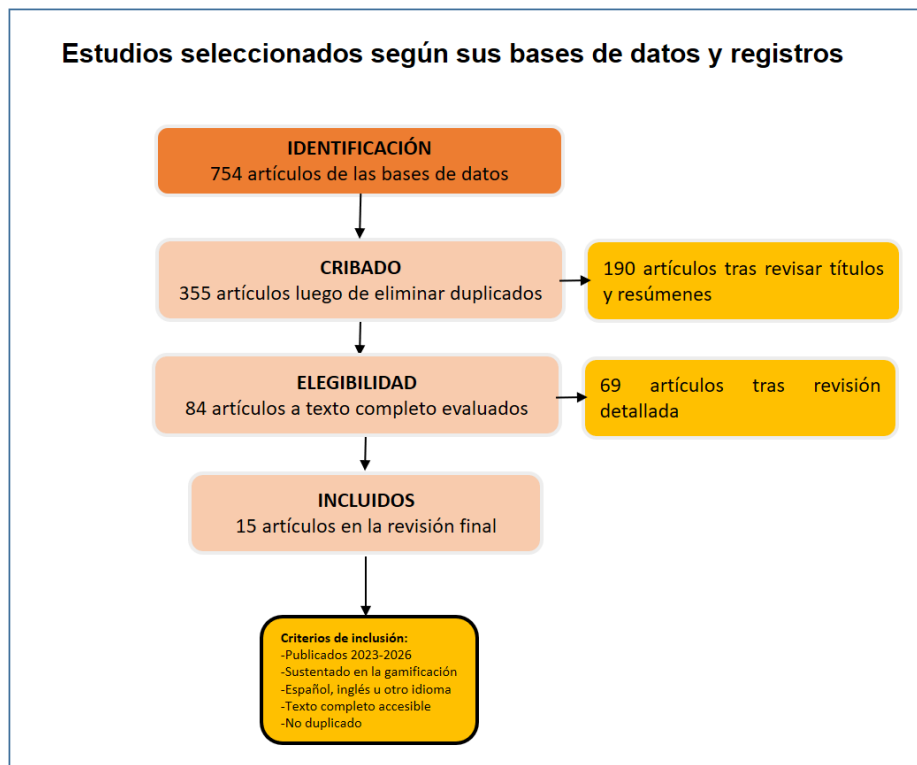


Figura 1. Selección de los estudios mediante la declaración PRISMA.
Elaboración: El autor.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

Tal como se pudo precisar en la figura 1, en un inicio, se ubicaron 754 artículos, de los cuales se eligieron 355, se descartaron 190 luego de revisar títulos y resúmenes, quedando así, 84. De allí, al revisar de forma detallada, se descartaron 69, resultando 15 estudios para sus análisis. Para su elección, también se consideraron los siguientes criterios de inclusión:

- Artículos publicados entre los años 2023-2026.
- Sustentados en la gamificación.
- Presentados en idiomas español, inglés u otro.
- Texto completo accesible.
- No duplicado.

RESULTADOS

Los resultados a continuación detallados, contribuyen a enriquecer el enfoque de la gamificación, la cual es abordada en base a sus beneficios hacia el aprendizaje y hacia la adopción de compromisos. Los estudios seleccionados son expuestos según las bases de datos, los autores, año de publicación, título y hallazgo relevante.

Tabla 1.
Estudios seleccionados.

Base de datos	Autores/Año	Título	Hallazgos relevantes
Scopus	Arzeman, A., Haines, J., Pritchard, C., Rutherford, S., & Francis, N. (2026).	Navigating new norms: a systematic review of factors for the development of effective digital tools in higher education.	Uso de herramientas digitales.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

	Cordero Valera, J. A., Del Águila, M. T., & Enríquez Canto, Y. (2026).	Student perceptions of effectiveness, satisfaction, and active participation with online gamification in health sciences education.	Efectividad de la gamificación.
	Hurtado, C., Villa, M., Caicedo, L. & Isea, J. (2024).	A plithogenic statistical approach to digital security measures and emotional health in childhood and adolescence.	Seguridad digital.
	Isea, J., Molina, T., Álvarez, G. & Romero, A. (2025).	Impact of academic stress on the well-being of postgraduate students: coping strategies.	Disminución del estrés académico.
Scielo	Álvarez, Sh., Fernández, J., Zamora, C. & Morales, L. (2025).	Gamificación como medio de formación a través del sistema online sincrónico.	Gamificación para la formación y la adopción de compromisos.
	Camacho, M., Soto, U., Dávila, J. & Pino, N. (2026).	Estrategias de gamificación en estudiantes universitarios: revisión sistemática.	Estrategias de gamificación.
	Medel, Y., Moreno, R. & Aguirre, E. (2023).	Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior.	Entornos virtuales y la gamificación en la educación universitaria.
	Mendoza-Vega, A. J. (2025).	Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática.	Gamificación como estrategia de aprendizaje, motivación y compromiso mediante el juego.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

	Quenema, N., Condeso, S., Castillo, F., Otero, P. & Hernández, E. (2026).	Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática.	El avance en el aprendizaje desde el compromiso y la interacción.
	Rosas, D., Rosas, F. & Huisa, R. (2026).	Gamificación educativa en la enseñanza-aprendizaje universitaria: una revisión de literatura sobre innovación y motivación académica.	La innovación. La motivación y el compromiso.
	Vera, M., Mendoza, A. & Beltrán, L. (2024).	Intervención de la motivación docente en el logro de los objetivos de aprendizaje: Percepción de los docentes.	Despertar de la motivación y el compromiso dentro del proceso de aprendizaje.
	Verástegui-Gutiérrez, C., Duran-Llano, K. L., & Mucha-Hospinal, L. F. (2025).	Gamificación para mejorar procesos lectores en estudiantes de educación básica regular.	Mejora de la habilidad lectora.
Web of Science	Ameen, F. (2026).	Individual and group competitive digital gamification in ESL adult classrooms: a systematic review of effects on vocabulary retention, motivation, and engagement.	Gamificación en el contexto andragógico.
	Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023).	Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review.	Gamificación para la educación superior.
	Ratinho, E., Figueiredo, M., Estêvão, D., Faísca, L., & Martins, C. (2026).	Gamification on Mathematics Engagement and Motivation in Secondary School and Higher Education: A Systematic Review and Meta-Analysis.	Gamificación para el aprendizaje de la matemática, la adopción de

Lileana Carolina Saavedra-Robles

compromisos
y el despertar
de la
motivación.

Elaboración: El autor.

En atención a los resultados descritos en la tabla 1, cabe resaltar que emergieron aportes enfocados en el uso de herramientas digitales, la efectividad de la gamificación, la disminución del estrés académico, la gamificación para la formación y la adopción de compromisos, los entornos virtuales y la gamificación en la educación universitaria como estrategia de aprendizaje, motivación y compromiso mediante el juego, entre otros aspectos que resaltaron el abordaje de algunas áreas del saber y el desarrollo de habilidades.

Tomando ello como base lo emergido, cabe señalar los aportes de varios autores como: Álvarez et al. (2025), quienes sugieren la capacitación tanto de docentes como de estudiantes en el empleo de estrategias gamificadas para lograr la simplicidad en el fomento de sus aprendizajes. La figura 2 ilustra esta aseveración.

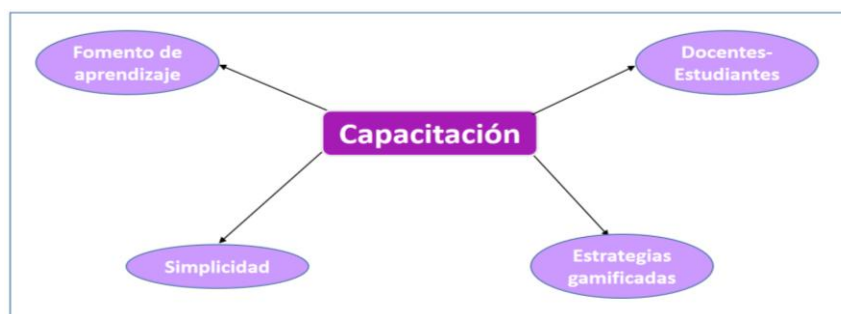


Figura 2. Capacitación.
Elaboración: El autor.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

Por otro lado, otros autores, entre los que destaca Ameen (2026), confirmó en su estudio que la gamificación favorece el aprendizaje motivador tanto de forma individual como grupal. Camacho et al. (2026) establecieron que, dentro del contexto universitario, la gamificación favorece la participación activa estudiantil al igual que un desempeño académico con compromiso en áreas como matemática y ciencias. Rosas et al. (2026), por su parte, afirman que la aplicación de estrategias innovadoras como la gamificación promueve la participación activa y la colaboración dentro de hecho educativo. Asimismo, Cordero et al. (2026) plantearon que la aplicación de la gamificación despierta la motivación de los aprendices, permitiéndoles vivir experiencias dinamizadoras. La figura 3, resume lo expuesto por estos autores.



Figura 3. Aprendizaje motivacional.
Elaboración: El autor.

Desde otras perspectivas, Arzeman et al. (2026) argumentan que la rápida transición de lo tradicional al uso de las tecnologías ha conducido a docentes y estudiantes hacia el empleo de nuevas herramientas tecnológicas. La figura 4 ilustra lo argumentado.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

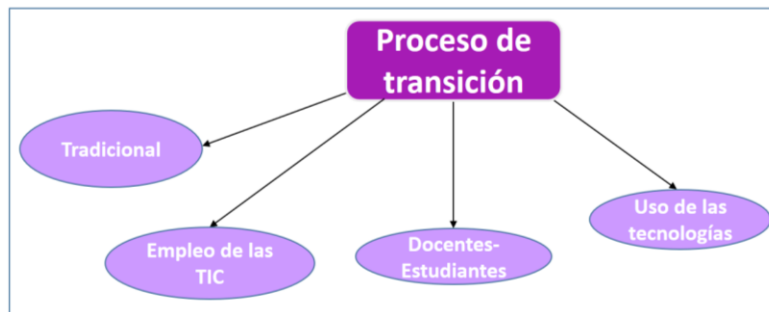


Figura 4. Proceso de transición.

Elaboración: El autor.

Por último, según Verástegui et al. (2025), las actividades enfocadas en la gamificación captan la atención de los estudiantes y mejoran su concentración hacia el aprendizaje. La figura 5, muestra lo emergido según los autores citados.

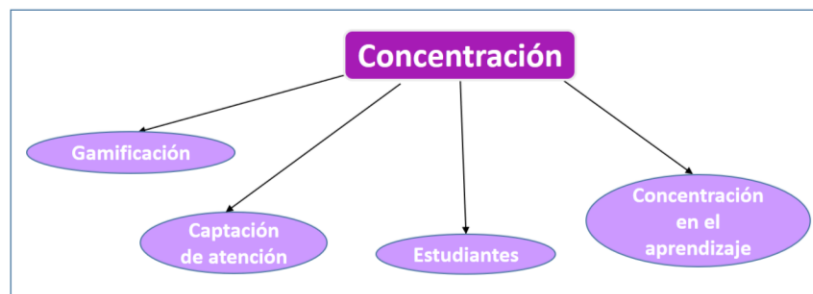


Figura 5. Concentración.

Elaboración: El autor.

La figura 6, sintetiza lo emergido en las figuras previas, las cuales integraron estudios centrados en la capacitación tanto de docentes como de estudiantes para familiarizarlos con la estrategia de la gamificación. Asimismo, se destacó el aprendizaje motivacional, el cual conduce a una participación activa, cooperativa y comprometida con el avance del desempeño académico mediante actividades dinamizadoras.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

Por otra parte, estudios como el de Arzeman et al. (2026), señaló un proceso de transición de lo tradicional a lo tecnológico y, finalmente, se pudo precisar la concentración, en el artículo de Verástegui et al. (2025), como aspecto clave para la captación de la atención de los aprendices, en función de lograr aprendizajes significativos.

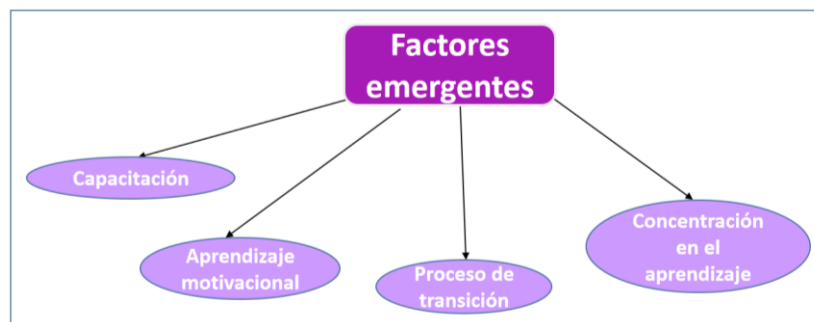


Figura 6. Factores emergentes.
Elaboración: El autor.

DISCUSIÓN

Los resultados indicaron que la gamificación y el compromiso en la educación superior virtual constituyen aspectos fundamentales dentro del quehacer pedagógico, ya que se perciben como factores que promueven el cambio de los recursos tradicionales a los recursos digitales. Según Khaldi et al. (2023), las diversas estrategias didácticas han evolucionado en el quehacer universitario, apoyándose en el uso de las tecnologías.

Por este motivo, hoy en día, la gamificación debe ser empleada dentro de los distintos niveles educativos, incluyendo la etapa universitaria, por cuanto es capaz de promover un proceso formativo favorable para el aprendizaje. Desde esta visión, Quenema et al. (2026) expresan que la gamificación constituye una estrategia innovadora orientada a despertar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y contribuir al logro de un buen desempeño académico fundamentado en el compromiso.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

Para complementar lo anterior, Medel et al. (2023), en su investigación, argumentaron que la gamificación puede despertar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Asimismo, esta constituye una estrategia que, de acuerdo con Mendoza (2025), beneficia la interacción social y el desempeño académico. Aunado a esta apreciación, Ratinho et al. (2026) manifiestan que la gamificación favorece el aprendizaje cooperativo.

Por último, se pudo determinar que la aplicación de la gamificación en la educación superior facilita la concentración de los aprendices, estableciendo una relación óptima entre el interés hacia el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos. Ello coincide con el aporte de Vera et al. (2024), quienes resaltan la existencia de una vinculación positiva entre el desarrollo cognitivo, la motivación y el desempeño académico para el alcance de las metas propuestas.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta todo lo emergido sobre la gamificación según las diversas investigaciones indagadas, se pudo constatar que la aplicación de estrategias gamificadas favorece la adquisición de nuevos saberes de manera significativa en distintas áreas, de las cuales la matemática, la ciencia y los idiomas, fungieron como primordiales. De igual modo, se pudo constatar que la misma contribuye también al alcance del desarrollo de habilidades como la lectora dentro de los distintos niveles educativos.

Algunos estudios enfatizaron que la gamificación conduce a la adopción y cumplimiento de compromisos pedagógicos que favorecen el desenvolvimiento de los futuros profesionales, quienes, a pesar de sus edades, muestran atracción por los juegos virtuales.

Lileana Carolina Saavedra-Robles

También, la indagación permitió constatar que las actividades lúdicas digitales favorecen la concentración hacia la captación de los contenidos, por cuanto llaman la atención de los estudiantes y los entretiene mientras aprenden.

Como recomendación, se sugiere la aplicación de la gamificación en todas las etapas de la educación, ya que, según los autores aquí consultados, esta contribuye con el alcance de un aprendizaje significativo en todas las edades.

Finalmente, es importante argumentar que este estudio constituye una base para la ejecución de otras investigaciones, donde se abarque esta temática desde los factores emergentes como la motivación, la concentración, la cooperación, la interacción, entre otras que profundicen aún más sobre sus beneficios en los distintos niveles de la educación.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a quienes me brindaron sus valiosos aportes al desarrollo del presente estudio.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Álvarez, Sh., Fernández, J., Zamora, C. & Morales, L. (2025). Gamificación como Medio de Formación a través del Sistema Online Sincrónico. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(1), pp. 134-145. Disponible en: <https://n9.cl/qpszb>

Ameen, F. (2026). Individual and group competitive digital gamification in ESL adult classrooms: a systematic review of effects on vocabulary retention, motivation, and engagement. *Smart Learning Environments*, 13(1), 22, pp.1-22. Disponible en: <https://n9.cl/iy1j1m>

Lileana Carolina Saavedra-Robles

- Arzeman, A., Haines, J., Pritchard, C., Rutherford, S., & Francis, N. (2026). Navigating new norms: a systematic review of factors for the development of effective digital tools in higher education. *FEBS Open bio*, 16(3), pp. 610-627. Disponible en: <https://n9.cl/xakjb>
- Camacho, M., Soto, U., Dávila, J. & Pino, N. (2026). Estrategias de gamificación en estudiantes universitarios: revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(3), e603053, pp.1-12. Disponible en: <https://n9.cl/6iztja>
- Cordero Valera, J. A., Del Águila, M. T., & Enríquez Canto, Y. (2026). Student perceptions of effectiveness, satisfaction, and active participation with online gamification in health sciences education. *Discover Education*, 5(1), 196. pp. 1-14 Disponible en: <https://n9.cl/gssuk>
- Hurtado, C., Villa, M., Caicedo, L. & Isea, J. (2024). A plithogenic statistical approach to digital security measures and emotional health in childhood and adolescence. *Journal of fuzzy extension and applications*, 5(Spec. Issue), pp. 25-39. Disponible en: <https://n9.cl/au5u0>
- Isea, J., Molina, T., Álvarez, G. & Romero, A. (2025). Impact of academic stress on the well-being of postgraduate students: coping strategies. *Salud, Ciencia y Tecnología - Serie de Conferencias [Internet]*, 202, 4:628, pp. 1-10. Disponible en: <https://n9.cl/suqky>
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart learning environments*, 10(1), 10, pp. 1-31. Disponible en: <https://n9.cl/xqq7n>
- Medel, Y., Moreno, R. & Aguirre, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(27), e528, pp.1-18. Disponible en: <https://n9.cl/r1ymq>
- Mendoza-Vega, A. J. (2025). Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*, 8(16), pp. 209–226. Disponible en: <https://n9.cl/slidi>

Lileana Carolina Saavedra-Robles

- Quenema, N., Condeso, S., Castillo, F., Otero, P. & Hernández, E. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(1), e60106, pp. 1-10. Disponible en: <https://n9.cl/uk00l>
- Ratinho, E., Figueiredo, M., Estêvão, D., Faísca, L., & Martins, C. (2026). Gamification on mathematics engagement and motivation in secondary school and higher education: a systematic review and meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 38(1), 16, pp.1-33. Disponible en: <https://n9.cl/7zzwd>
- Rosas, D., Rosas, F. & Huisa, R. (2026). Gamificación educativa en la enseñanza-aprendizaje universitaria: una revisión de literatura sobre innovación y motivación académica. *Revista Espacios*, 47(1), pp. 306-320. Disponible en: <https://n9.cl/dchv03>
- Vera, M., Mendoza, A. & Beltrán, L. (2024). Intervención de la motivación docente en el logro de los objetivos de aprendizaje: Percepción de los docentes. *Revista Gestión de las Personas y Tecnología*, N° 50, pp. 1-20. Disponible en: <https://n9.cl/07v20>
- Verástegui-Gutiérrez, C., Duran-Llano, K. L., & Mucha-Hospinal, L. F. (2025). Gamificación para mejorar procesos lectores en estudiantes de educación básica regular. *EPISTEME KOINONIA*, 8(1), pp. 4–27. Disponible en: <https://n9.cl/c3usls>