

Revisión sistemática sobre la gamificación universitaria

Systematic review on university gamification

Heberson Issac Ramos Conde¹

¹*Universidad Enrique Guzmán y Valle*

Resumen

Hoy en día la gran mayoría de estudiantes universitarios no se esfuerzan por lograr sus aprendizajes por ausencia de motivación e interés, por ello a necesidad de buscar herramientas tecnológicas que permitan motivar en el aprendizaje del estudiante y una de ellas destaca la gamificación que consiste en aplicar fundamentos del juego en contextos alternativos, con la finalidad de generar experiencias motivadoras y gratificantes para el aprendizaje (Sierra Daza et al., 2019). La gamificación presenta un efecto positivo e motivador en el aprendizaje mediante caminos orientados (Krath et al., 2021) permitiendo así permite mejorar el nivel de compromiso de los estudiantes universitarios para desarrollar las competencias informacional mediante el uso de elementos dinámicos (Flores-Bueno et al., 2021). Por esta razón, la presente investigación tiene como finalidad de recolección, seleccionar y evaluar todo sobre gamificación en los estudiantes universitario mediante una revisión sistemática y así poder conocer las variables que más participan y en que disciplinas se aplican y además conocer las plataformas donde se aplican la gamificación. La metodología de este estudio corresponde a una revisión bibliográfica de lo cual ello se consultaron las bases de datos electrónicas Web de los repositorios de Scopus y SciELO en los años 2020 y 2021, contemplando los principios establecidos por la declaración PRISMA para revisiones sistemática. De los 104 artículos encontrados en Scopus y 58 SciELO por el título y resumen mediante los criterios de inclusión fueron. Los resultados que se determinaron respecto a las asignaturas los de ingeniería obtuvieron un 60% a comparación las demás carreras y la variable que sobre sale son la de motivación alcanzando un 80% y luego le sigue la variable de rendimiento con 17%, respecto al área que más abraza la gamificación son las áreas de ingeniería y en las plataformas más aplicadas son las gratuitas como el caso del Kahoot que abarca un 98% de las encontradas. Lo que se concluye que la gamificación en los dos últimos años ha crecido significativamente siendo una de las estrategias metodológicas más aplicadas respecto a las variables que más sobresaltan en la investigación que es la motivación y rendimiento académico ya que se demuestra que mediante juegos en contextos no lúdicos los estudiantes universitarios no estudian más por la calificación si no por la evaluación (Navarro-Mateos et al., 2021) y así poder mejorar el rendimiento académico, habilidades y competencias de los estudiantes universitarios se puede desarrollar de diferentes maneras como algunas herramientas digitales gratuitas basadas en cuestionarios de elección múltiple y otras mediante desarrollo de juegos de simulación que permite tener más realismo para el estudiante como si fuese un video juego (Del Carmen Pegalajar Palomino, 2021), además se concluye que en el área que más se aplica es la de ingeniería por su complejidad de entender por los estudiantes y la plataforma más aplicado el kahoot ya que es gratuito y fácil de manejar.

Palabras clave: gamificación, motivación, rendimiento, universidad

Abstract

Nowadays, the vast majority of university students do not make an effort to achieve their learning due to the lack of motivation and interest, therefore the need to look for technological tools that allow to motivate the student's learning and one of them highlights the gamification that consists of applying fundamentals of the game in alternative contexts, in order to generate motivating and rewarding experiences for learning (Sierra Daza et al., 2019). Gamification has a positive and motivating effect on learning through guided paths (Krath et al., 2021), thus allowing it to improve the level of commitment of university students to develop informational competencies through the use of dynamic elements (Flores-Bueno et al. al., 2021).

For this reason, the present research aims to collect, select and evaluate everything about gamification in university students through a systematic review and thus be able to know the variables that participate the most and in which they are applied and also know the platforms where they are applied gamification. The methodology of this study corresponds to a bibliographic review, from which the electronic databases of the Scopus and SciELO repositories were consulted in the years 2020 and 2021, considering the principles established by the PRISMA declaration for systematic reviews. Of the 104 articles found in Scopus and 58 SciELO by title and abstract using the inclusion criteria were. The results that were determined with respect to the engineering subjects obtained 60% compared to the other careers and the variable that exceeds the motivation is the one reaching 80% and then the performance variable follows with 17%, compared to the el The area that gamification embraces the most are the engineering areas and in the most applied platforms are the free ones, such as Kahoot, which covers 98% of those found. It is concluded that gamification in the last two years has grown significantly, being one of the most applied methodological

LIBRO DE RESÚMENES

strategies regarding the variables that stand out the most in the research, which is motivation and academic performance, since it is shown that by means of games in answers, no Playful university students do not study more for the qualification but for the evaluation (Navarro-Mateos et al., 2021) and thus being able to improve the academic performance, skills and competencies of university students can be developed in different ways such as some digital tools free questionnaires based on multiple choice questionnaires and others through the development of simulation games that allows for more realism for the student as if it were a video game (Del Carmen Pegalajar Palomino, 2021), it is also concluded that in the area that is most applied is engineering due to its complexity to be understood by students and the ma The kahoot is applied since it is free and easy to use

Keyword: gamification, motivation, performance, university

Referencias bibliográficas:

- [1] Del Carmen Pegalajar Palomino, M. (2021). Implications of gamification in Higher Education: A systematic review of student perception | Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/RIE.419481>
- [2] Flores-Bueno, D., Limaymanta, C. H., & Uribe-Tirado, A. (2021). The gamification in the development of information literacy from the perspective of university students | La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2). <https://doi.org/10.17533/UDEA.RIB.V44N2E342687>
- [3] Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- [4] Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). Gamification in the Spanish educational field: A systematic review | La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V42I0.87384>
- [5] Sierra Daza, M. C., Fernández-Sánchez, M. R., Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>

Email:

20211330@une.edu.pe