

Percepción estudiantil sobre la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en entornos educativos digitales

Student perceptions of the effectiveness of gamification as a pedagogical strategy in digital educational environments

 <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v10.n1.2026.61-70>

Recibido: 10-09-2025


Aceptado: 11-12-2025

Publicado: 25-01-2026


Raquel Vera Zavala^{1*}

 <https://orcid.org/0000-0003-2873-2134>


Mercedes Nancy Santos Reyes²

 <https://orcid.org/0009-0006-7609-7074>

Leticia Guillot Mustelier³

 <https://orcid.org/0000-0003-3812-4861>

Dayron Rumbaut Rangel⁴

 <https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>

1. Docente en la Dirección de Admisión y Nivelación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
2. Docente en la Dirección de Admisión y Nivelación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
3. Docente e Investigadora en la Universidad Bolivariana del Ecuador; Universidad de Oriente; Santiago de Cuba, Cuba.
4. Docente e Investigador en la Universidad Bolivariana del Ecuador; Quito, Ecuador.

Volumen: 10

Número: 1

Año: 2026

Paginación: 61-70

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/1020>

***Correspondencia autor:** rveraz@ube.edu.ec

RESUMEN

El presente estudio surge como sistematización de una experiencia metodológica previamente aceptada para publicar en la revista Minerva, donde se diseñaron actividades gamificadas orientadas a fortalecer el aprendizaje del plan de negocios en estudiantes de nivelación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM). En esta segunda fase, se analiza la percepción estudiantil sobre dicha estrategia metodológica, mediante una encuesta estructurada aplicada a 100 estudiantes. A través de técnicas de visualización como mapas de calor y gráficos de violín se identificó una relación positiva entre la experiencia gamificada, la comprensión teórica y la disposición hacia su uso futuro. Se utiliza para dicho estudio un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo y no experimental. La principal novedad del estudio radica en aportar evidencia empírica desde el nivel de nivelación universitaria, un ámbito poco explorado en la literatura sobre gamificación. Se concluye que esta estrategia, bien implementada y contextualizada, puede fortalecer el aprendizaje teórico y la motivación estudiantil, generando implicaciones directas para la práctica docente en contextos de transición académica.

Palabras clave: Gamificación, Nivelación universitaria, Comprensión teórica, Percepción estudiantil, Innovación pedagógica.

ABSTRACT

This study is the systematization of a methodological experience previously accepted for publication in the journal Minerva. It designed gamified activities aimed at strengthening business plan learning among undergraduate students at the State University of Southern Manabí (UNESUM). In this second phase, student perceptions of this methodological strategy were analyzed through a structured survey administered to 100 students. Visualization techniques such as heat maps and violin plots identified a positive relationship between the gamified experience, theoretical understanding, and willingness to use it in the future. This study used a quantitative approach and a descriptive, non-experimental design. The main novelty of this study lies in providing empirical evidence from the university undergraduate level, an area underexplored in the literature on gamification. It is concluded that this strategy, when properly implemented and contextualized, can strengthen theoretical learning and student motivation, generating direct implications for teaching practice in academic transition contexts.

Keywords: Gamification, University leveling, Theoretical comprehension, Student perception, Pedagogical innovation.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora en la educación superior, especialmente en el ámbito del emprendimiento, con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes (Fernández et al., 2017; Seguí Mas, 2021). Su aplicación ha sido ampliamente documentada en contextos educativos diversos, demostrando su efectividad al integrar elementos lúdicos y tecnológicos en los procesos formativos (Vargas-Morúa, 2022; Garzón et al., 2024). Además, estudios recientes destacan el papel de herramientas como simuladores de negocios, aplicaciones móviles y realidad aumentada como recursos clave dentro de este enfoque metodológico (Gracia & García, 2024; Chung, Arrúa & Méndez, 2024), consolidando a la gamificación como una vía para fomentar competencias emprendedoras y habilidades blandas en estudiantes universitarios.

En este contexto, la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM) ha iniciado experiencias de innovación docente mediante el uso de gamificación en sus cursos de nivelación, dirigidos a estudiantes que ingresan a la vida universitaria. En tal sentido se diseñó una propuesta metodológica que fue aceptada para publicación en la revista *Minerva*, en la cual se desarrolló un sistema de actividades gamificadas para enseñar el plan de negocios en dichos estudiantes. Esta iniciativa responde a la necesidad de reforzar la comprensión teórica de contenidos complejos, como los relacionados con la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y a la vez fomentar un aprendizaje más activo y participativo (Alcívar et al., 2024). La implementación de estrategias gamificadas pretende además responder a los estilos de aprendizaje diversos de los estudiantes, y mejorar su disposición hacia el trabajo autónomo y colaborativo (Vega & Cruz, 2025). Así, se justifica la pertinencia de investigar cómo estas metodologías son percibidas por los estudiantes de nivelación, para valorar su impacto formativo desde un enfoque crítico y contextualizado.

El presente artículo constituye una sistematización de esa experiencia formativa, focalizando su objetivo en analizar las percepciones de los estudiantes de nivelación de la UNESUM respecto a la gamificación como estrategia educativa, identificando su relación con la comprensión teórica, las dificultades encontradas, y los recursos preferidos. Esta permite, además de generar evidencia empírica local, aportar a la toma de decisiones en la mejora de las prácticas docentes, promoviendo ambientes de aprendizaje más significativos e inclusivos (Queiro-Ameijeiras et al., 2025; Flores Cisneros et al., 2025; Torres & Ramírez, 2025), lo cual ayuda a comprender cómo estas dinámicas influyen en la motivación, la comprensión teórica y la intención de uso futuro por parte del alumnado, aportando al diseño de prácticas pedagógicas más inclusivas y activas en contextos universitarios de transición.

Metodología

El presente estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo y no experimental, orientado a analizar las percepciones de los estudiantes de nivelación en la UNESUM sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa. Este enfoque permitió recopilar y sistematizar datos empíricos relevantes para valorar la eficacia de metodologías gamificadas en entornos educativos reales, tal como ha sido sugerido en investigaciones previas sobre el impacto de estas estrategias en la educación superior (Alcívar et al., 2024; Gracia & García, 2024).

La población objeto de estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes matriculados en el curso de nivelación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM), durante el primer semestre de 2025. Se aplicó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, seleccionando a estudiantes que participaron activamente en sesiones gamificadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La elección de este contexto responde a las evidencias que

destacan la pertinencia de la gamificación en el fortalecimiento de competencias emprendedoras desde etapas tempranas del proceso formativo (Fernández et al., 2017; Vargas-Morúa, 2022).

El tamaño muestral se justificó mediante el cálculo de proporciones para poblaciones finitas, considerando un nivel de confianza del 95%, un margen de error del 5% y una proporción esperada de respuesta positiva del $p = 0,5$, lo que garantizó la máxima varianza y robustez estadística. El valor obtenido coincidió con la muestra de 100 participantes, lo que otorga al estudio un poder estadístico superior al 80% para detectar diferencias o patrones relevantes en las variables de interés, de acuerdo con criterios de Cohen (1992) para estudios descriptivos.

El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario estructurado en formato digital, diseñado a partir de los indicadores utilizados en el estudio previo sobre gamificación en la enseñanza de planes de negocio y adaptado a los objetivos de la presente investigación.

La investigación se desarrolló en tres fases. En la primera, se aplicaron dos cuestionarios: uno a estudiantes, orientado a diagnosticar su conocimiento sobre el plan de negocios, y otro a docentes, enfocado en la implementación de metodologías activas, en particular la gamificación. El instrumento para estudiantes incluyó 12 ítems (9 abiertos y 3 cerrados), estructurados en indicadores que evaluaron dificultades de aprendizaje, recursos requeridos, elementos de mayor complejidad, experiencias previas, impacto percibido, mejora en la comprensión y aceptación futura de la gamificación. El cuestionario para docentes contempló 12 preguntas (9 cerradas y 3 abiertas) agrupadas en seis indicadores sobre métodos de enseñanza, actividades efectivas, uso de gamificación, impacto percibido, viabilidad y retos de implementación.

En la segunda fase, a partir del diagnóstico, se diseñaron seis actividades gamificadas implementadas en Google Classroom, em-

pleando cuestionarios interactivos, foros y otros recursos digitales, con el fin de promover un aprendizaje activo y dinámico.

La tercera fase consistió en la validación por expertos, mediante un cuestionario aplicado a cinco docentes con amplia experiencia en Emprendimiento. Este constó de 17 preguntas (4 de datos generales, 9 cerradas tipo Likert y 4 abiertas), organizadas en cuatro secciones. La validación se realizó en dos rondas: evaluación inicial y revisión posterior con mejoras sugeridas.

Se utilizaron métodos teóricos (analítico-sintético e inductivo-deductivo) y empíricos (revisión documental y encuestas). El análisis de datos se efectuó con estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y organización tabular para facilitar la interpretación.

El cuestionario estructurado, aplicado en formato digital, incluyó preguntas cerradas y de opción múltiple, enfocadas en variables como: dificultad en la comprensión teórica, nivel de comprensión, recurso preferido, elementos de mayor dificultad, experiencia gamificada, percepción del impacto y aceptación futura de la gamificación. Este tipo de diseño ha demostrado ser efectivo para evaluar la actitud de los estudiantes hacia metodologías activas y tecnológicas (Seguí Mas, 2021; Queiro-Ameijeiras et al., 2025).

Los datos fueron organizados en Microsoft Excel para su análisis estadístico mediante frecuencias simples y técnicas de visualizaciones como mapas de color, y gráficos tipo violín, permitiendo una interpretación clara de los hallazgos y su relación con la literatura científica existente (Garzón et al., 2024; Chung et al., 2024). Este enfoque permitió identificar patrones descriptivos y profundizar en la valoración estudiantil de una metodología previamente validada por pares.

Aunque el diseño de este estudio es descriptivo y no experimental, se realizó un análisis comparativo entre estudiantes con y sin experiencia gamificada. Cabe destacar que estos grupos no fueron formados por

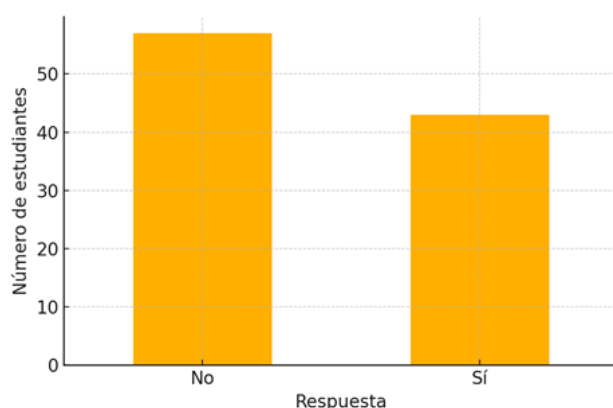
intervención controlada, sino que surgieron de manera natural dentro de la muestra. Por tanto, el análisis busca identificar patrones descriptivos que puedan sugerir relaciones potenciales entre experiencias previas y disposición futura, sin establecer una relación causal directa.

Resultados

En la Figura 1 se presentan los resultados sobre la percepción de los estudiantes respecto a si experimentaron dificultades en la comprensión teórica de los contenidos. El análisis de frecuencias revela que una proporción significativa de los encuestados respondió afirmativamente, lo que evidencia la existencia de barreras en la asimilación de los conceptos abordados durante el curso. Este hallazgo resulta relevante en el contexto del estudio, ya que refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación, orientadas a facilitar el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes de nivelación.

Figura 1.

Frecuencia de estudiantes según la dificultad en la comprensión teórica de los contenidos

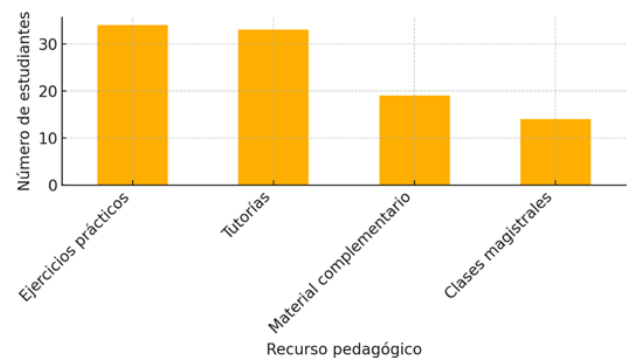


En la Figura 2 se observan las preferencias de los estudiantes en cuanto a los recursos pedagógicos utilizados durante su proceso de aprendizaje. Los datos muestran que las tutorías fueron el recurso más valorado, se-

guidas de los ejercicios prácticos y el material complementario. Esta tendencia indica una inclinación del estudiantado hacia recursos que promueven la interacción directa, la aplicación práctica y el acompañamiento docente, aspectos que han sido destacados en la literatura como elementos clave para facilitar el aprendizaje activo y significativo (Alcívar et al., 2024; Vargas-Morúa, 2022). La identificación de estos recursos resulta fundamental para optimizar las metodologías didácticas, especialmente en el contexto de estrategias gamificadas que integran elementos participativos y tecnológicos.

Figura 2.

Preferencia de recursos pedagógicos utilizados durante el proceso de aprendizaje

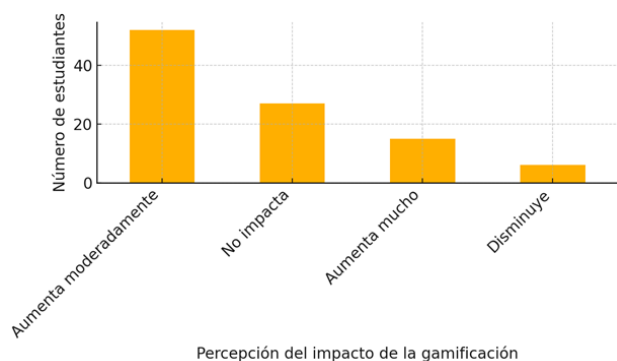


La Figura 3 expone las percepciones estudiantiles respecto al impacto de la gamificación en su aprendizaje. Una mayoría de estudiantes manifestó que la gamificación aumenta moderadamente su comprensión y motivación, mientras que un grupo menor indicó que no genera impacto o incluso que disminuye su efectividad. Estos resultados reflejan que, aunque la estrategia es bien valorada en términos generales, existen diferencias en su efecto percibido, posiblemente asociadas a estilos de aprendizaje individuales o al tipo de actividad gamificada implementada. Investigaciones previas destacan que el éxito de la gamificación depende de una adecuada planificación metodológica y de su coherencia con los objetivos de aprendizaje (Seguí Mas, 2021;

Queiro-Ameijeiras et al., 2025), lo que refuerza la importancia de contextualizar su uso en función del perfil del estudiantado y la naturaleza del contenido académico.

Figura 3.

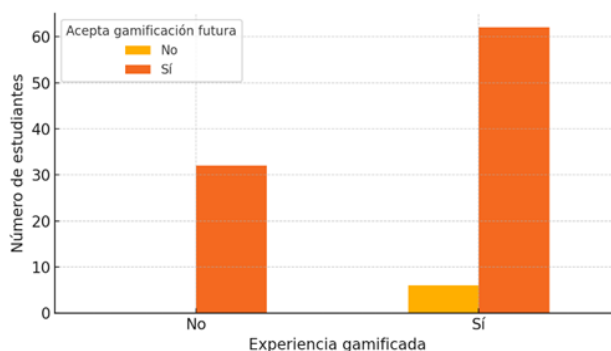
Percepción del impacto de la gamificación en el aprendizaje por parte de los estudiantes



La Figura 4 muestra la relación entre la experiencia previa de los estudiantes con la gamificación y su disposición a aceptarla como estrategia futura en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos indican que una amplia mayoría de quienes tuvieron una experiencia gamificada positiva manifestaron su intención de continuar utilizando esta metodología en el futuro. En contraste, entre los estudiantes que no vivieron una experiencia gamificada, se observa una menor aceptación, aunque aún hay una proporción significativa que estaría dispuesta a implementarla. Este patrón sugiere que el contacto directo con dinámicas gamificadas puede influir positivamente en la valoración y disposición hacia su uso continuado, coincidiendo con lo reportado por autores como Fernández et al. (2017) y Queiro-Ameijeiras et al. (2025), quienes destacan que la familiaridad y la efectividad percibida son factores determinantes para la adopción sostenida de estas estrategias en la educación superior.

Figura 4.

Relación entre la experiencia gamificada y la aceptación futura de la gamificación



La Figura 5 muestra un mapa de calor que permite visualizar la relación entre el nivel de comprensión teórica alcanzado por los estudiantes y su percepción del impacto de la gamificación. Se observa una concentración significativa de respuestas en los niveles de comprensión media y alta, especialmente entre quienes perciben que la gamificación aumenta moderadamente su aprendizaje. Esta asociación sugiere que la implementación de dinámicas gamificadas puede estar contribuyendo a mejorar la comprensión de los contenidos teóricos, en concordancia con lo reportado por Fernández et al. (2017) y Gracia & García (2024), quienes destacan el potencial motivador y didáctico de esta estrategia. Sin embargo, también se identifica un grupo que, pese a tener un nivel alto de comprensión, no atribuye dicho logro directamente a la gamificación, lo cual puede responder a otros factores pedagógicos o personales. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de seguir evaluando el diseño y la aplicación contextualizada de esta estrategia en el entorno universitario.

Figura 5.

Relación entre el nivel de comprensión teórica y la percepción del impacto de la gamificación

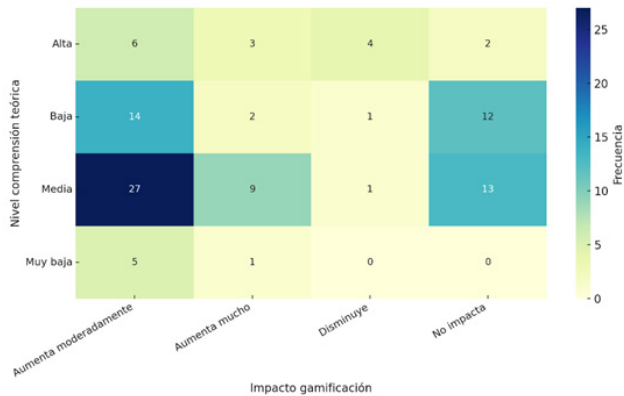
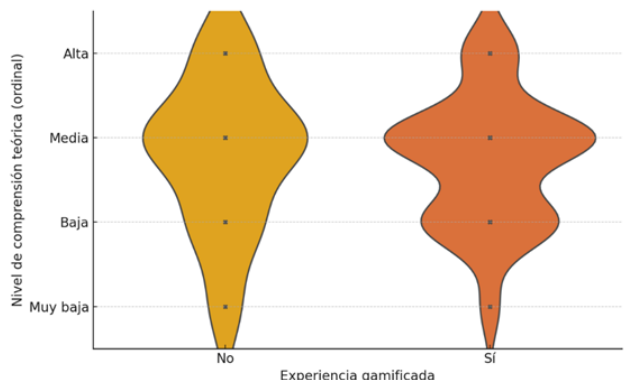


Figura 6.

Distribución del nivel de comprensión teórica según la experiencia gamificada del estudiante



La Figura 6 presenta un gráfico tipo violín que permite observar la distribución del nivel de comprensión teórica en función de si los estudiantes tuvieron o no una experiencia gamificada. Se aprecia que quienes participaron en actividades gamificadas muestran una mayor concentración en niveles medios y altos de comprensión, con una mediana ubicada en el nivel “Media”, mientras que el grupo que no experimentó gamificación presenta una distribución más dispersa y tendencia hacia niveles más bajos.

Esta diferencia sugiere que la gamificación puede estar asociada positivamente con una mejor comprensión de los contenidos, lo cual coincide con lo planteado por Vargas-Morúa (2022) y Alcívar et al. (2024), quienes señalan que las metodologías lúdicas contribuyen al procesamiento activo de la información y favorecen la retención del conocimiento. Además, el gráfico evidencia menor densidad de respuestas en el nivel “Muy baja” dentro del grupo gamificado, lo cual refuerza la idea de que estas estrategias podrían actuar como mediadoras para superar las dificultades teóricas inicialmente identificadas (Fernández et al., 2017).

Los resultados iniciales evidenciaron que una parte significativa de los estudiantes manifestó dificultades en la comprensión teórica del plan de negocios, así como una preferencia por recursos pedagógicos que promueven la interacción directa y el aprendizaje práctico. Ante este escenario, se procedió a la implementación de la propuesta metodológica gamificada como solución a la problemática detectada.

La propuesta consistió en seis actividades gamificadas integradas a la asignatura Emprendimiento y Gestión, desarrolladas a través de Google Classroom y complementadas con herramientas como Genially, Kahoot, Padlet y Quizizz. Las dinámicas incluyeron:

- Juego de pistas interactivas para la comprensión de conceptos clave.
- Simulación empresarial “Crea tu Startup” para el diseño de modelos de negocio.
- Plan de negocios interactivo elaborado de manera colaborativa.
- Desafío de pitching para fortalecer habilidades comunicativas.
- Foro de discusión virtual para fomentar el pensamiento crítico.
- Quiz interactivo para evaluar y reforzar conocimientos.

Estas actividades fueron diseñadas para articular teoría y práctica, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y estimular la motivación intrínseca de los estudiantes.

La validación se efectuó mediante juicio de expertos, con la participación de cinco especialistas en emprendimiento y educación superior. El instrumento de evaluación constó de 17 ítems distribuidos en cuatro secciones: datos generales, valoración de factibilidad (pedagógica, técnica e impacto), preguntas abiertas y comentarios finales.

En la primera ronda, los expertos recomendaron ajustes en la claridad de las instrucciones, la secuenciación de actividades y la progresión de dificultad. En la segunda ronda, tras incorporar estas mejoras, la propuesta alcanzó un índice de validez de contenido (IVC) $\geq 0,85$ en todos los criterios, lo que indica un alto nivel de consenso sobre su pertinencia y aplicabilidad.

La aplicación de la propuesta mostró una mejora en la valoración de la gamificación como estrategia pedagógica. Los estudiantes que participaron en las actividades gamificadas reportaron mayor comprensión teórica y disposición a utilizar la metodología en el futuro (ver Figuras 4, 5 y 6). Estos resultados sugieren que la solución planteada no solo respondió a las dificultades iniciales, sino que además fortaleció la motivación y el aprendizaje activo en entornos digitales de nivelación universitaria.

Discusión

Es importante señalar que, aunque el estudio se basa en un diseño descriptivo no experimental, el análisis de los datos permite identificar patrones comparativos entre estudiantes con y sin experiencia gamificada. Esta interpretación se realiza dentro del marco de una descripción estadística y no busca establecer causalidad, sino ofrecer evidencia exploratoria sobre la relación entre experiencia previa y disposición futura hacia la gamificación.

Los resultados del presente estudio evidencian que la mayoría de estudiantes de nivelación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí percibieron dificultades en la comprensión teórica, lo cual justifica la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que faciliten el aprendizaje. En este contexto, la gamificación emerge como una herramienta con gran potencial pedagógico, al combinar elementos lúdicos, tecnológicos y participativos, tal como lo señalan Fernández et al. (2017) y Vargas-Morúa (2022).

Los recursos pedagógicos más valorados fueron las tutorías y los ejercicios prácticos, lo que confirma que los estudiantes prefieren métodos que promuevan la interacción directa y la aplicación de conocimientos, en consonancia con lo planteado por Alcívar et al. (2024). Además, la percepción del impacto de la gamificación fue en su mayoría positiva, particularmente entre quienes tuvieron una experiencia directa con esta estrategia, lo que refuerza la tesis de que la participación activa y el diseño adecuado de estas actividades influye en la aceptación y efectividad del aprendizaje (Seguí Mas, 2021; Queiro-Ameijeiras et al., 2025).

Los análisis gráficos, incluyendo el mapa de calor y el gráfico tipo violín, mostraron una correlación favorable entre el uso de gamificación y niveles más altos de comprensión teórica. Este hallazgo sugiere que la gamificación no solo es aceptada por los estudiantes, sino que también puede estar contribuyendo a la mejora de su desempeño académico. Sin embargo, también se identificaron percepciones dispares sobre su impacto, lo cual podría estar influenciado por los estilos de aprendizaje individuales, la calidad del diseño gamificado o el nivel de familiaridad con entornos digitales (Gracia & García, 2024; Chung et al., 2024). Estos elementos deben considerarse en futuras investigaciones y en el perfeccionamiento de las metodologías aplicadas.

De manera general los resultados muestran una valoración predominantemente positiva hacia la gamificación, especialmente entre quienes participaron directamente en las actividades previamente diseñadas. El análisis gráfico permite observar una correlación favorable entre experiencia gamificada y niveles altos de comprensión teórica, lo que refuerza los planteamientos de Vargas-Morúa (2022) y Alcívar et al. (2024). La sistematización de esta experiencia, validada editorialmente (ver Anexo1), permite consolidar el análisis perceptivo como una vía complementaria para evaluar el impacto pedagógico de las metodologías activas.

Conclusiones

La principal novedad de este estudio radica en la evidencia empírica obtenida sobre la percepción de estudiantes de nivelación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí respecto a la gamificación como estrategia pedagógica, en un contexto donde estas prácticas aún no han sido sistemáticamente evaluadas. A diferencia de otros trabajos centrados en educación formal o carreras específicas, esta investigación revela que incluso en etapas iniciales del proceso universitario, la gamificación puede tener un impacto positivo en la comprensión teórica y en la aceptación de metodologías innovadoras. El cruce entre variables como “nivel de comprensión teórica” e “impacto de la gamificación” permitió identificar patrones que no solo respaldan su efectividad, sino que sugieren la necesidad de una implementación contextualizada, adaptada a los recursos pedagógicos más valorados por los estudiantes, como las tutorías y ejercicios prácticos. En este sentido, el artículo contribuye a cerrar una brecha en la literatura al ofrecer un análisis integral que vincula percepción estudiantil, herramientas gamificadas y resultados de aprendizaje en escenarios de nivelación académica.

Los resultados obtenidos ofrecen valiosas orientaciones para el diseño pedagógico en cursos de nivelación y en la educación

superior en general. En primer lugar, se destaca la importancia de incorporar metodologías activas como la gamificación, no solo como estrategia motivadora, sino como una herramienta concreta para fortalecer la comprensión de contenidos teóricos complejos. Los docentes deben considerar que la gamificación, cuando está bien estructurada y alineada con los objetivos de aprendizaje, puede generar un entorno más dinámico, participativo y significativo.

Asimismo, la alta valoración de recursos como las tutorías y los ejercicios prácticos sugiere que la gamificación debe complementarse con espacios de interacción directa, retroalimentación personalizada y actividades aplicadas. Esto implica que los docentes no solo diseñen juegos o actividades lúdicas, sino que articulen estas propuestas con estrategias de acompañamiento y contextualización pedagógica.

Las diferencias en la percepción del impacto de la gamificación según la experiencia previa resaltan la necesidad de evaluar continuamente la efectividad de estas estrategias y adaptarlas a las características del grupo. Esto requiere de una actitud reflexiva por parte del profesorado, así como de una disposición institucional para capacitar a los docentes en el uso de tecnologías educativas y diseño instruccional basado en el juego.

De manera general este estudio confirma que la gamificación, cuando está basada en un diseño metodológico validado como el aceptado por la revista *Minerva*, puede generar mejoras significativas en los estudiantes. La sistematización de la experiencia permite comprender cómo la percepción estudiantil contribuye a refinar y contextualizar futuras implementaciones, resaltando la importancia de combinar estrategias lúdicas con recursos pedagógicos valorados como tutorías y ejercicios prácticos. Además, la evidencia obtenida en esta etapa formativa poco explorada aporta nuevas perspectivas para fortalecer los entornos digitales en la educación superior.

Bibliografía

- Alcívar, J. A. A., Chicaiza, Á. M. O., Manobanda, E. M. M., & Telenchana, M. G. C. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *REIN-CISOL: Revista de Investigación Científica y Social*, 3(6), 778–805. <https://doi.org/10.59282/reincisol.v3i6.213>
- Chung, C. K. K., Arrúa, K., & Méndez, C. C. (2024). Utilidad de los simuladores de negocios en docentes universitarios. *Revista UNIDA Científica*, 8(2), 50–57. <https://doi.org/10.56124/unida.v8i2.102>
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155–159. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.112.1.155>
- Fernández, J. G., Fernández-Gavira, J., Oliver, A. J. S., & Puyana, M. G. (2017). Gamificación y aplicaciones móviles para emprender: una propuesta educativa en la enseñanza superior. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (8), 233–259. <https://doi.org/10.46583/ijeri.2017.156>
- Flores Cisneros, R. M., Matos Lizana, J. C., & Ñañez Javier, N. (2025). Análisis de las estrategias aplicadas hacia el desarrollo del emprendimiento en estudiantes universitarios. *Revista Inve-Com*, 5(3), 1–15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13845621>
- Garzón, G. E., Chandi-Vallejos, C. A., Carvajal-Parra, M. D. R., & Segress-García, H. (2024). Gamificación: estrategia metodológica para la administración financiera en la UE La Paz, Ecuador 2024. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 312–335. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1245>
- Gracia, C. A. M., & García, R. A. H. (2024). Análisis descriptivo y paramétrico de la gamificación con realidad aumentada como estrategia para potenciar la motivación estudiantil en una asignatura de educación superior. *Revista Educación*, 48(2), 1–21. <https://doi.org/10.15517/revedu.v48i2.55942>
- Queiro-Ameijeiras, C. M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (2025). Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), 185–205. <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.39820>
- Seguí Mas, D. M. (2021). El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento: actitud e intención de uso por parte del profesorado universitario [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. Repositorio Institucional UPV. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/172354>
- Torres, B. E. M., & Ramírez, B. G. (2025). Educación emprendedora: innovación, gobernanza y liderazgo para el emprendimiento universitario. *Studies in Multidisciplinary Review*, 6(1), e14895. <https://doi.org/10.56238/home/revistas-tudiessv6n1-026>
- Vargas-Morúa, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. *Revista Espiga*, 21(43), 127–155. <https://doi.org/10.22458/re.v21i43.4244>
- Vega, L. A. Q., & Cruz, W. I. M. (2025). Estilos de aprendizaje en el rendimiento de los estudiantes de la asignatura Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa "El Porvenir". *Revista Social Fronteriza*, 5(2), e52458. <https://doi.org/10.59427/risf.v5i2.458>

Cómo citar: Vera Zavala, R., Santos Reyes, . M. N., Guillot Mustelier , L., & Rumbaut Rangel , D. . (2026). Percepción estudiantil sobre la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en entornos educativos digitales. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 10(1), 61–70. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v10.n1.2026.61-70>