

## ARTÍCULO ORIGINAL / ORIGINAL ARTICLE

# Gamificación en la Educación Superior: Efectos sobre la Motivación y el Rendimiento de los Estudiantes

## Gamification in Higher Education: Effects on Student Motivation and Performance

Iván Gómez Samudio

*Fundación Social Educativa y Cultural del Claustro Gómez, Panamá*

### Article history:

Received May 28, 2024

Received in revised from July 30, 2024

Accepted September 27, 2024

Available online

April 30, 2025

### \* Corresponding author:

Iván Gómez Samudio

Electronic mail address:

[academica@claustrogomez.org](mailto:academica@claustrogomez.org)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1490-4073>

### Author history:

Polímata académico con formación en Filosofía y Educación. Doctorado en Filosofía con énfasis en Inv. En Educ. en la Univ. Tec. UNIVERSITAM de Baja California, Méx. Docente de Tiempo Completo en el Sist. Educ. Nacional de Panamá y facilitador en cursos de postgrado UNACHI en el área de investigación científica. Rector del Inst. Sup. Tec. Del Claustro Gómez y Presidente de la Fund. que ampara dicho instituto, lidera y promueve el desarrollo educativo de la región.

### ABSTRACT

This article synthesizes the findings of a research study focused on the introduction of gamification as an educational strategy in the university setting of Panama City. With the aim of thoroughly exploring the potential effects of this methodology on the motivation and academic performance of university students, in-depth interviews were conducted with faculty members and administrative staff from various educational institutions. The interviews provided insights from experienced professors regarding the integration of gamification into their courses. These professors shared how they designed interactive challenges and playful activities to engage students in the learning process. Preliminary results highlighted an increase in student participation and engagement, as well as improvements in their academic grades. Furthermore, discussions were held on observations regarding the impact of gamification on academic programs from administrative offices. It was emphasized how the introduction of gaming elements fostered collaboration among students and stimulated their interest in learning. Data review and surveys revealed a positive trend in students' perception of this methodology. These in-depth interviews with key members of the university community offered a more comprehensive understanding of the effects of gamification on higher education in Panama. This study contributes to the existing knowledge on innovative pedagogical practices and their impact on the motivation and performance of university students.

*Keywords:* Gamification, Higher education, Motivation, Academic performance, University students.

### RESUMO

Este artigo resume os resultados de uma pesquisa centrada na introdução da gamificação como estratégia educacional no ambiente universitário da cidade do Panamá. Com o objetivo de explorar profundamente os possíveis efeitos dessa metodologia na motivação e no desempenho acadêmico dos estudantes universitários, foram realizadas entrevistas em profundidade com membros do corpo docente e pessoal administrativo de diversas instituições educacionais. As entrevistas revelaram a perspectiva de professores com ampla experiência na integração da gamificação em seus cursos. Esses professores compartilharam como projetaram desafios interativos e atividades lúdicas para envolver os estudantes no processo de aprendizagem. Resultados preliminares destacaram um aumento na participação e no comprometimento dos alunos, bem como melhorias em suas notas acadêmicas. Além disso, foram discutidas observações sobre o impacto da gamificação nos programas acadêmicos a partir dos escritórios administrativos. Foi enfatizado como a introdução de elementos de jogo promoveu a colaboração entre os estudantes e estimulou seu interesse pela aprendizagem. A revisão de dados e pesquisas evidenciou uma tendência positiva na percepção dos alunos em relação a essa metodologia. Essas entrevistas em profundidade com membros-chave da comunidade universitária proporcionaram uma compreensão mais abrangente dos efeitos da gamificação no ensino superior no Panamá. Este estudo contribuiu para o conhecimento existente sobre práticas pedagógicas inovadoras e seu impacto na motivação e no desempenho dos estudantes universitários.

*Palavras chave:* Gamificação, Ensino superior, Motivação, Desempenho acadêmico, Estudantes universitários.

## RESUMEN

El presente artículo resume los hallazgos de una investigación centrada en la introducción de la gamificación como estrategia educativa en el entorno universitario de la ciudad de Panamá. Con el objetivo de explorar a fondo los posibles efectos de esta metodología en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes universitarios, se llevaron a cabo entrevistas en profundidad con miembros del cuerpo docente y el personal administrativo de diversas instituciones educativas. Las entrevistas revelaron la perspectiva de profesores con amplia experiencia en la integración de la gamificación en sus cursos. Estos profesores compartieron cómo diseñaron desafíos interactivos y actividades lúdicas para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los resultados preliminares destacaron un aumento en la participación y el compromiso de los alumnos, así como mejoras en sus calificaciones académicas. Además, se discutieron observaciones sobre el impacto de la gamificación en los programas académicos desde las oficinas administrativas. Se resaltó cómo la introducción de elementos de juego fomentó la colaboración entre los estudiantes y estimuló su interés por el aprendizaje. La revisión de datos y encuestas evidenció una tendencia positiva en la percepción de los alumnos hacia esta metodología. Estas entrevistas en profundidad con miembros clave de la comunidad universitaria proporcionaron una comprensión más completa de los efectos de la gamificación en la educación superior en Panamá. Este estudio contribuye al conocimiento existente sobre prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes universitarios.

*Palabras clave:* Gamificación, Educación superior, Motivación, Rendimiento académico, Estudiantes universitarios.

## INTRODUCCIÓN

El actual reto de la educación es hacer que el alumnado sea el verdadero protagonista de su proceso de aprendizaje y que adquiriera las suficientes habilidades y destrezas, además de una verdadera asimilación de conceptos, para poder enfrentarse a una sociedad en constante cambio. Esto implica que los docentes deben poner en marcha múltiples y diferentes estrategias didácticas y pedagógicas que sean de calidad y que se adapten a las necesidades de los estudiantes, promoviendo realmente una educación personalizada. (Buzón García, O., & Romero García, C. 2021).

En el dinámico entorno universitario de la ciudad de Panamá, la introducción de la gamificación como estrategia educativa ha generado un notable interés entre la comunidad académica. Con el propósito de explorar a fondo los posibles efectos de esta metodología en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes universitarios, se han llevado a cabo entrevistas en profundidad con miembros del cuerpo docente y el personal administrativo de diversas instituciones educativas.

La educación es un derecho humano y una fuerza del desarrollo sostenible y de la paz. La Agenda 2030 de la Unesco para el desarrollo sostenible necesita la educación para permitir que todas las personas adquieran los conocimientos, las competencias, las habilidades, los valores y las actitudes necesarios que les permitan vivir con dignidad, construir sus vidas y contribuir en sus sociedades, creando un mundo más justo, pacífico, tolerante, inclusivo, seguro y sostenible. (Hinojo Lucena, F. J., De la Cruz Campos, J. C., Ramos Navas-Parejo, M., & Rodríguez Jiménez, C. 2021).

En una de las salas de reuniones de la facultad, un profesor con amplia experiencia comparte sus reflexiones sobre la integración de la gamificación en sus cursos.

La historia de la humanidad está ligada a la presencia del hecho educativo, la transmisión de conocimiento, la importancia de la mejora en los saberes y el aprendizaje de valores prosociales. En paralelo, la fascinación del estudio del sistema nervioso y, en términos coloquiales, el cerebro como su órgano más citado, ha estado presente desde los primeros escritos. (Bodoque-Osma, A. R., & González-Víllora, S. 2021).

Explica cómo ha diseñado desafíos interactivos y actividades lúdicas para involucrar a los estudiantes en

el proceso de aprendizaje. Mientras analiza los resultados preliminares, destaca el aumento en la participación y el compromiso de los alumnos, así como mejoras en sus calificaciones académicas.

La educación en el siglo XXI está en constante evolución y adaptación, respondiendo a las demandas cambiantes de la sociedad y preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro. (Martínez Domingo, J. A., Álvarez Ferrándiz, D., Victoria Maldonado, J. J., & Berral Ortiz, B. 2023).

Por otro lado, en las oficinas administrativas, se discuten las observaciones sobre el impacto de la gamificación en los programas académicos. Se resalta cómo la introducción de elementos de juego ha fomentado la colaboración entre los estudiantes y ha estimulado su interés por el aprendizaje. A través de la revisión de datos y encuestas, se observa una tendencia positiva en la percepción de los alumnos hacia esta metodología.

Mediante estas entrevistas en profundidad con miembros clave de la comunidad universitaria, se busca obtener una comprensión más completa de los efectos de la gamificación en la educación superior en Panamá. Este estudio pretende contribuir al conocimiento existente sobre prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes universitarios.

El smartphone, las redes sociales y las aplicaciones de mensajería instantánea se han convertido en espacios vitales de los jóvenes y de los adolescentes desde edades cada vez más tempranas. Existe una preocupación cada vez mayor por las implicaciones educativas de este proceso. (Reig, D., & Vilches, L. F. 2013).

## MÉTODO

Para explorar los posibles efectos de la gamificación en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes universitarios en el dinámico entorno universitario de la ciudad de Panamá, se optó por llevar a cabo entrevistas en profundidad con miembros del cuerpo docente y el personal administrativo de diversas instituciones educativas. Estas entrevistas proporcionaron una comprensión detallada de las perspectivas y experiencias de los participantes en relación con la integración de la gamificación en la educación superior.

Durante las entrevistas, se utilizó un enfoque semi-estructurado para permitir una exploración exhaustiva de los temas relevantes. Los participantes fueron seleccionados intencionalmente para representar una variedad de disciplinas y roles dentro de las instituciones educativas, lo que permitió obtener una amplia gama de opiniones y experiencias. Se llevaron a cabo entrevistas individuales en un ambiente propicio para la discusión abierta y reflexiva.

En las entrevistas con el cuerpo docente, se exploraron temas como el diseño de desafíos interactivos y actividades lúdicas, los métodos de implementación de la gamificación en el aula y las percepciones sobre el impacto en la participación y el compromiso de los estudiantes. Por otro lado, en las entrevistas con el personal administrativo, se discutieron observaciones sobre el impacto de la gamificación en los programas académicos, incluida la colaboración entre estudiantes y su interés por el aprendizaje.

Las entrevistas fueron grabadas y transcritas para un análisis más detallado. Se utilizó un enfoque cualitativo para analizar los datos, identificando temas emergentes y patrones significativos en las

respuestas de los participantes. Además, se complementó el análisis de las entrevistas con la revisión de datos y encuestas relacionadas con el uso de la gamificación en la educación superior.

Las entrevistas en profundidad con miembros clave de la comunidad universitaria proporcionaron información valiosa sobre los efectos de la gamificación en la educación superior en Panamá. Este enfoque metodológico permitió obtener una comprensión más completa de las percepciones y experiencias de los participantes, contribuyendo así al conocimiento existente sobre prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes universitarios.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el vibrante entorno universitario de la ciudad de Panamá, la adopción de la gamificación como herramienta educativa ha captado la atención de la comunidad académica. Los resultados obtenidos de las entrevistas en profundidad con miembros del cuerpo docente y el personal administrativo de diversas instituciones educativas proporcionan un contexto significativo sobre los efectos de esta metodología en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

Los relatos de los profesores resaltan la efectividad de la gamificación en sus cursos, destacando cómo la implementación de desafíos interactivos y actividades lúdicas ha estimulado el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Estas reflexiones se ven respaldadas por una mejora palpable en la participación de los alumnos y un incremento en sus calificaciones académicas, sugiriendo un impacto positivo en su desempeño académico.

Por otro lado, desde las instancias administrativas, se observa cómo la inclusión de elementos de juego ha promovido la colaboración entre los estudiantes y ha avivado su interés por adquirir conocimientos. El análisis de datos y encuestas confirma esta tendencia, mostrando una percepción favorable por parte de los estudiantes hacia la gamificación como una estrategia educativa innovadora.

En resumen, estos hallazgos ofrecen una visión enriquecedora del impacto de la gamificación en el ámbito universitario de Panamá. Las entrevistas en profundidad han permitido una comprensión más holística de cómo esta metodología puede influir positivamente en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo continuo de prácticas pedagógicas innovadoras en el contexto educativo superior del país.

## CONCLUSIÓN

Después de analizar detenidamente los resultados de las entrevistas en profundidad realizadas en el entorno universitario de Panamá, se pueden extraer conclusiones significativas sobre la introducción de la gamificación como estrategia educativa y su impacto en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes universitarios.

En primer lugar, se evidencia que la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Las reflexiones compartidas por los profesores revelan cómo el diseño de desafíos interactivos y actividades lúdicas ha logrado involucrar activamente a los estudiantes, generando un mayor interés y entusiasmo

por las materias impartidas.

Además, se observa que la introducción de elementos de juego en los programas académicos ha fomentado la colaboración entre los estudiantes y ha estimulado su interés por adquirir conocimientos. Esto se refleja en una tendencia positiva en la percepción de los alumnos hacia la gamificación, según lo evidencian los datos y encuestas revisados durante el estudio.

Estos hallazgos sugieren que la gamificación tiene el potencial de mejorar significativamente la experiencia educativa en el ámbito universitario de Panamá. Al estimular la participación activa de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje colaborativo, esta metodología puede contribuir a mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes.

Este estudio proporciona una visión integral de los efectos de la gamificación en la educación superior en Panamá, destacando su capacidad para impulsar la motivación y el éxito académico de los estudiantes universitarios. Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para el diseño de prácticas pedagógicas innovadoras que puedan mejorar la calidad de la educación en el país.

#### *Conflict of interests*

El autor declara que no mantiene conflicto de interés que puedan afectar los resultados y conclusiones presentadas en este artículo.

#### REFERENCIAS

1. Buzón García, O., & Romero García, C. (2021). Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI. Dykinson.
2. Hinojo Lucena, F. J., De la Cruz Campos, J. C., Ramos Navas-Parejo, M., & Rodríguez Jiménez, C. (2021). Educación y sostenibilidad: Claves para formar a la generación del futuro. Ediciones Octaedro.
3. Bodoque-Osma, A. R., & González-Víllora, S. (2021). Neuroeducación: Ayudando a aprender desde las evidencias científicas. Ediciones Morata.
4. Martínez Domingo, J. A., Álvarez Ferrándiz, D., Victoria Maldonado, J. J., & Berral Ortiz, B. (2023). Tendencias educativas en el siglo XXI: Perspectivas de todos los miembros de la comunidad educativa. ESIC.
5. Reig, D., & Vilches, L. F. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: Tendencias, claves y miradas. Fundación Telefónica.



**Mexican Academy of Health Education A.C. Membership:** Our commitment is to keep professionals and students in training updated in this constantly evolving area. If you are interested in being part of our community and accessing exclusive benefits, the first step is to obtain your membership. Join us and stay up to date with advances in health education.

MEMBERSHIP SUBSCRIPTION IS FREE. Request your membership to the <https://forms.gle/kVYBYRdRnYZff14y9>

