



## Artículo Original

# Gamificación y motivación en entornos virtuales: estrategias para la retención y participación estudiantil

## Gamification and Motivation in Virtual Environments: Strategies for Student Retention and Engagement

Delia Consuegra<sup>1</sup>,

Antonio Sucre<sup>2</sup>,

María Mitre<sup>3</sup>,

<sup>1</sup>Universidad de Panamá, Los Santos, Panamá

[delia.consuegra@up.ac.pa](mailto:delia.consuegra@up.ac.pa), <https://orcid.org/0000-0002-4661-6578>

<sup>2</sup>Universidad de Panamá, Los Santos, Panamá

[antonio.sucre@up.ac.pa](mailto:antonio.sucre@up.ac.pa), <https://orcid.org/0009-0000-0243-277X>

<sup>3</sup>Universidad de Panamá, Azuero, Panamá

[maria.mitre@up.ac.pa](mailto:maria.mitre@up.ac.pa), <https://orcid.org/0009-0000-8154-025X>

**Autor de correspondencia:** Delia Consuegra, [delia.consuegra@up.ac.pa](mailto:delia.consuegra@up.ac.pa)

**Recepción:** 20-Enero-2026    **Aceptación:** 03-Febrero-2026    **Publicación:** 16-Febrero-2026

**Cómo citar este artículo:** Consuegra, D. ., Sucre, A. ., & Mitre , M. . (2026). Gamificación y motivación en entornos virtuales: estrategias para la retención y participación estudiantil. *Star of Sciences Multidisciplinary Journal*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.63969/pk6k37>

### RESUMEN

La expansión de los entornos virtuales de aprendizaje ha transformado las prácticas educativas, pero también ha evidenciado desafíos como la baja motivación, escasa participación y altas tasas de deserción estudiantil. Frente a esta realidad, la gamificación surge como una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos de diseño de juegos —como recompensas, retos y retroalimentación inmediata— para aumentar el compromiso y la implicación del estudiante. La motivación, clave para el éxito académico en modalidades virtuales, se potencia con la gamificación, que promueve experiencias de aprendizaje dinámicas, significativas y centradas en el estudiante. Sin embargo, la persistencia de metodologías tradicionales poco adaptadas al entorno digital limita la efectividad educativa. A partir de un análisis documental riguroso siguiendo el protocolo PRISMA, se examina la gamificación en relación con la motivación, participación y retención en entornos virtuales. Los resultados indican que, cuando se aplica



adecuadamente, la gamificación fortalece el compromiso y la continuidad académica, mejorando la calidad del aprendizaje en línea.

**Palabras clave:** Gamificación; Motivación; Participación estudiantil; Retención académica; Entornos virtuales de aprendizaje.

## ABSTRACT

The expansion of virtual learning environments has transformed educational practices but has also revealed challenges such as low motivation, limited participation, and high student dropout rates. In response to this situation, gamification emerges as an innovative pedagogical strategy that incorporates game design elements—such as rewards, challenges, and immediate feedback—to enhance student engagement and involvement. Motivation, a key factor for academic success in virtual settings, is boosted through gamification, which fosters dynamic, meaningful, and student-centred learning experiences. However, the persistence of traditional methodologies poorly adapted to digital contexts restricts educational effectiveness. Through a rigorous documentary analysis following the PRISMA protocol, gamification is examined in relation to motivation, participation, and retention within virtual environments. The findings indicate that, when implemented appropriately, gamification strengthens commitment and academic continuity, thereby improving the quality of online learning.

**Keywords:** Gamification; Motivation; Student Participation; Academic Retention; Virtual Learning Environments.

## 1. INTRODUCCIÓN

La consolidación de los entornos virtuales de aprendizaje en los distintos niveles educativos ha generado transformaciones sustantivas en las prácticas pedagógicas, los roles docentes y las formas de interacción entre los actores del proceso educativo. No obstante, junto a las ventajas asociadas al acceso ampliado, la flexibilidad temporal y espacial, y la diversidad de recursos digitales, estos entornos han puesto en evidencia problemáticas persistentes vinculadas a la disminución de la motivación, la escasa participación activa y las elevadas tasas de deserción estudiantil. En este escenario, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos propios del diseño de juegos —tales como recompensas, retos progresivos, niveles, insignias y retroalimentación inmediata— con el propósito de promover el compromiso, la implicación cognitiva y la permanencia del estudiante en su proceso formativo.

La motivación se configura como un elemento central para el éxito académico en las modalidades virtuales, en la medida en que incide de forma directa en la persistencia, el rendimiento y el nivel de satisfacción del estudiantado. Desde esta perspectiva, la incorporación de la gamificación en plataformas virtuales trasciende una simple innovación tecnológica y se consolida como una estrategia pedagógica intencional, orientada al diseño de experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y centradas en el estudiante. En este sentido, la gamificación se proyecta como un enfoque con capacidad para potenciar la autorregulación del aprendizaje, promover la participación activa y contribuir a la construcción de experiencias educativas más motivadoras y sostenibles en entornos virtuales.

A pesar del crecimiento sostenido y la expansión de la educación virtual en diversos contextos educativos, persisten problemáticas significativas asociadas a las elevadas tasas de deserción y a la disminución progresiva de la participación estudiantil en numerosos cursos en línea. Estas dificultades se vinculan, en

gran medida, con la aplicación de enfoques metodológicos tradicionales trasladados al entorno digital sin las adaptaciones pedagógicas necesarias, lo que da lugar a experiencias de aprendizaje mayoritariamente pasivas, con bajos niveles de interacción y escaso estímulo motivacional.

Asimismo, la limitada interacción pedagógica, la ausencia de retroalimentación oportuna y la insuficiencia de estímulos emocionales en los entornos virtuales contribuyen al desinterés académico, a la sensación de aislamiento y, en consecuencia, al abandono de los procesos formativos. Esta problemática se intensifica cuando los estudiantes perciben las actividades como repetitivas, poco desafiantes o desvinculadas de sus intereses y expectativas, lo que afecta de manera directa su nivel de compromiso y participación en el aprendizaje.

Ante este escenario, resulta necesario analizar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras orientadas a fortalecer la motivación, la participación activa y la retención estudiantil en los entornos virtuales de aprendizaje. En este contexto, la gamificación se configura como una alternativa pedagógica pertinente para responder a las demandas actuales de una educación virtual más dinámica, interactiva y centrada en el estudiante.

La gamificación se define como la incorporación intencional de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de influir en la motivación y el comportamiento de los usuarios. Este enfoque no implica la creación de experiencias lúdicas completas, sino la integración estratégica de mecánicas como puntos, niveles, insignias y sistemas de retroalimentación que potencian el compromiso en entornos funcionales, especialmente digitales. En este sentido, el planteamiento desarrollado por Quiroz et al. (2022) permitió consolidar la gamificación como una herramienta aplicable a múltiples ámbitos, destacando su capacidad para estimular la participación y la permanencia de los usuarios en actividades formativas.

La gamificación también puede ser comprendida como una estrategia de diseño orientada a estructurar experiencias significativas mediante la combinación de mecánicas, dinámicas y componentes del juego. Su efectividad depende de la coherencia entre los elementos lúdicos y los objetivos del contexto en el que se implementa, particularmente en escenarios educativos. Desde esta perspectiva estratégica, el análisis propuesto por Riofrio et al. (2025) subraya que una implementación adecuada de retos, recompensas y progresión favorece mayores niveles de compromiso, implicación sostenida y participación activa en contextos educativos y organizacionales.

En el ámbito educativo, la gamificación adquiere un valor pedagógico relevante al integrarse en el diseño instruccional de manera intencional. La incorporación de desafíos progresivos, recompensas simbólicas y narrativas contextualizadas contribuye a estimular la motivación intrínseca del estudiante y a promover un rol activo en su proceso de aprendizaje. Este enfoque es desarrollado con profundidad por Villamar et al. (2024), quien sostiene que la gamificación favorece el aprendizaje significativo y refuerza la adquisición de competencias cuando se alinea con objetivos formativos claros.

El impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso ha sido analizado desde una perspectiva amplia a partir de revisiones de experiencias aplicadas en distintos contextos. Los resultados evidencian que los efectos positivos de esta estrategia no son automáticos ni universales, sino que están condicionados por

variables como el contexto, el perfil del estudiante y el diseño de las actividades. Esta postura es planteada por Poveda et al. (2023), quienes destacan la importancia de considerar el entorno y la intencionalidad pedagógica en la implementación de estrategias gamificadas.

En los entornos virtuales de aprendizaje, la incorporación de elementos gamificados ha demostrado contribuir a una mayor participación estudiantil y a un mejor desempeño académico. No obstante, la integración de componentes lúdicos debe realizarse de forma equilibrada para evitar que el juego desplace los objetivos de aprendizaje. Este análisis es desarrollado en estudios sobre plataformas virtuales por Peñafiel et al. (2025), quienes enfatizan la necesidad de armonizar los aspectos motivacionales con las metas formativas.

La experiencia del usuario en entornos virtuales puede fortalecerse mediante el uso de estrategias gamificadas que consideren las necesidades, intereses y características del estudiante. El diseño centrado en el usuario se convierte así en un elemento clave para generar experiencias de aprendizaje más significativas e interactivas. Desde esta perspectiva, Misara et al. (2025) destacan que la gamificación resulta más efectiva cuando se fundamenta en principios motivacionales y en una planificación pedagógica orientada al estudiante.

La retención de los usuarios en sistemas digitales constituye uno de los principales desafíos en la educación en línea, por lo que la generación de experiencias atractivas y emocionalmente significativas adquiere especial relevancia. La gamificación contribuye a este propósito al ofrecer estímulos continuos que refuerzan la permanencia y el compromiso con la actividad formativa. Este enfoque es desarrollado por Pérez et al. (2023), quienes señalan que los sistemas gamificados incrementan la fidelización y reducen el abandono en entornos digitales.

Finalmente, la aplicación de la gamificación en contextos de educación superior ha evidenciado beneficios en términos de interacción, colaboración y permanencia estudiantil. La incorporación de dinámicas participativas y colaborativas favorece el sentido de pertenencia y el compromiso con el proceso formativo en entornos virtuales. Este tipo de experiencias ha sido analizado por Quenema et al. (2025), quienes concluyen que la gamificación contribuye a fortalecer la participación y la continuidad académica.

La motivación desempeña un papel determinante en los procesos de aprendizaje, especialmente en los entornos virtuales, donde la autonomía del estudiante y su capacidad de autorregulación adquieren mayor relevancia. Cuando las actividades permiten tomar decisiones, asumir retos progresivos y establecer vínculos con otros participantes, se incrementa el interés y la implicación activa en el aprendizaje. Este enfoque se articula con los planteamientos desarrollados por Ortiz et al. (2018), quienes destacan que la satisfacción de las necesidades de autonomía, competencia y relación favorece un compromiso más profundo y sostenido, aspectos que pueden ser promovidos mediante el uso intencional de estrategias de gamificación.

La percepción que el estudiante tiene sobre su propia capacidad para enfrentar con éxito las tareas académicas influye de manera directa en su nivel de esfuerzo y persistencia. El diseño de actividades que incorporen metas alcanzables, retroalimentación frecuente y reconocimiento del progreso contribuye a fortalecer la confianza y la motivación. En este sentido, los aportes realizados por Ramos et al. (2024)

subrayan la importancia de la autoeficacia en el aprendizaje, la cual puede verse reforzada mediante dinámicas gamificadas que visibilicen los logros y el avance gradual del estudiante en entornos virtuales.

El aprendizaje se desarrolla de manera más efectiva cuando se construye a partir de la interacción social y del intercambio de significados entre los participantes. La colaboración, el diálogo y el trabajo conjunto permiten ampliar las perspectivas individuales y favorecer la comprensión de los contenidos. Esta visión se encuentra presente en los planteamientos de Muñoz et al. (2025) quien resalta el papel de la interacción en el desarrollo del aprendizaje, aspecto que la gamificación puede potenciar a través de actividades colaborativas, desafíos grupales y dinámicas participativas en plataformas virtuales.

La adquisición de nuevos conocimientos resulta más significativa cuando estos se relacionan con las experiencias y saberes previos del estudiante, facilitando una comprensión más profunda y duradera. La organización de los contenidos mediante narrativas, secuencias progresivas y retos contextualizados favorece este proceso de integración cognitiva. Esta idea se vincula con los aportes de González et al. (2019) cuyos planteamientos encuentran en la gamificación un recurso eficaz para conectar los nuevos aprendizajes con los conocimientos previamente adquiridos.

El aprendizaje implica una participación activa del estudiante, quien construye su conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas. La implicación directa en las actividades formativas favorece el desarrollo del pensamiento y la autonomía. Esta perspectiva coincide con los aportes de Arispe et al. (2017), y se ve reforzada por la gamificación al promover entornos de aprendizaje en los que el estudiante asume un rol protagónico mediante la toma de decisiones y la superación de desafíos progresivos.

Los entornos digitales inspirados en los videojuegos han demostrado incorporar elementos que favorecen el aprendizaje, como la retroalimentación inmediata, la progresión gradual de la dificultad y la posibilidad de aprender a partir del error. Estas características contribuyen a mantener el interés y la motivación del estudiante. En este marco, Flores et al. (2024) destaca que dichos principios pueden trasladarse al ámbito educativo mediante la gamificación, enriqueciendo las experiencias de aprendizaje en contextos virtuales.

La concentración sostenida y el disfrute durante una actividad formativa se alcanzan cuando existe un equilibrio adecuado entre el nivel de desafío propuesto y las habilidades del estudiante. Este estado favorece una mayor implicación cognitiva y emocional en el aprendizaje. Los planteamientos desarrollados por Medel et al. (2023) permiten comprender cómo la gamificación puede generar estas condiciones al estructurar retos progresivos que mantengan el interés y la atención del estudiante en entornos virtuales.

El diseño de experiencias educativas que mantengan el interés y la persistencia del alumnado requiere considerar múltiples factores relacionados con la atención, la relevancia de los contenidos, la confianza en las propias capacidades y la satisfacción con el proceso de aprendizaje. Estos elementos se integran en el enfoque propuesto por Melo et al. (2018), el cual orienta la planificación de estrategias motivacionales que, mediante la gamificación, contribuyen a fortalecer la participación, el compromiso y la continuidad del estudiante en entornos virtuales.

El estudio se apoya en la revisión documental como estrategia metodológica, la cual permite analizar, contrastar y sistematizar información proveniente de artículos científicos, libros y documentos académicos

especializados en gamificación, motivación y entornos virtuales de aprendizaje. Este proceso favorece una comprensión integral del estado del conocimiento sobre la temática abordada y posibilita la construcción de una base actualizada que orienta el desarrollo del trabajo investigativo.

Examinar la gamificación como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje, con el propósito de analizar su relación con la motivación, la participación y la retención estudiantil a partir del análisis de la producción académica existente.

La formulación de esta pregunta de investigación responde a la necesidad de profundizar en la comprensión de la gamificación como estrategia pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje, así como en su relación con variables clave del proceso educativo, tales como la motivación, la participación y la retención estudiantil. Por ello, se plantea la siguiente cuestión central: ¿De qué manera se aborda la gamificación como estrategia pedagógica y cuál es su relación con la motivación, la participación y la retención estudiantil en los entornos virtuales de aprendizaje desde el análisis académico existente? Esta interrogante orienta el análisis crítico y sistemático de los enfoques y tendencias presentes en los estudios previos, facilitando la identificación de vacíos y contribuciones relevantes para una comprensión más completa del tema.

## **2. METODOLOGÍA**

La investigación se fundamentó en un análisis documental de carácter descriptivo y analítico, dirigido a recopilar, organizar y examinar críticamente información relevante sobre la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación, la participación y la retención estudiantil en entornos virtuales de aprendizaje. El enfoque se centró exclusivamente en fuentes secundarias, sin realizar intervenciones ni recopilar datos primarios.

El proceso de búsqueda y selección se llevó a cabo siguiendo los lineamientos del protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), lo que garantizó transparencia metodológica, coherencia en los criterios de inclusión y exclusión, y trazabilidad en todas las fases. Para asegurar la actualidad y pertinencia del análisis, la selección se limitó a investigaciones publicadas entre los años 2017 y 2026. Inicialmente, se recuperaron 136 registros provenientes de bases de datos académicas y repositorios especializados, tales como Scopus, SciELO, ERIC, Latindex y Google Scholar.

Luego de eliminar 38 registros duplicados, se evaluaron 98 documentos únicos mediante la revisión de títulos y resúmenes, excluyéndose 60 por no ajustarse al tema central o por presentar un tratamiento superficial. Así, 38 documentos avanzaron a la lectura completa.

Durante la fase de elegibilidad, se aplicaron criterios estrictos de pertinencia temática, rigor analítico y coherencia argumentativa, descartándose 20 documentos que no cumplieran con los estándares establecidos. Finalmente, se seleccionaron 18 estudios para el análisis cualitativo.

La información extraída de estos documentos se organizó en categorías temáticas interpretativas, tales como estrategias de gamificación, motivación, participación, retención estudiantil y factores pedagógicos y tecnológicos asociados. Este esquema permitió realizar un análisis comparativo e inductivo que identificó patrones, tendencias y vacíos en la investigación sobre gamificación en entornos virtuales. Los resultados se presentaron agrupados en núcleos temáticos que abordaron la implementación de la gamificación, su

impacto en la motivación y participación, y las condiciones que influyen en la retención estudiantil en contextos virtuales. Este enfoque garantizó una interpretación coherente, rigurosa y fundamentada desde las ciencias de la educación y el aprendizaje.

### 3. RESULTADOS

Los hallazgos recopilados a partir del análisis documental reflejan diversas perspectivas sobre la influencia de la gamificación en la motivación, participación y retención estudiantil dentro de entornos virtuales de aprendizaje. Estos resultados evidencian cómo la integración estratégica de elementos de diseño lúdico puede favorecer el compromiso del alumnado y potenciar procesos formativos efectivos en plataformas digitales.

Se identificaron aspectos esenciales que afectan la efectividad de la gamificación, entre ellos el diseño adecuado de las actividades, la adaptación al contexto específico y las particularidades de los estudiantes. Además, se resalta la necesidad de equilibrar los componentes motivacionales con los objetivos educativos para asegurar que las intervenciones gamificadas promuevan tanto la implicación activa como la permanencia académica.

A continuación, se presenta una tabla que organiza y sintetiza estos hallazgos, destacando su importancia pedagógica y las condiciones que facilitan el éxito de la gamificación como estrategia educativa en entornos virtuales.

**Tabla 1**

*Gamificación en la Motivación, Participación y Retención Estudiantil en Entornos Virtuales de Aprendizaje*

| # | Posible Resultado                                                                                                 | Autor(es)              | Implicación / Relevancia Pedagógica                                                                         |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | La gamificación estimula la participación y la permanencia de estudiantes en entornos virtuales.                  | Quiroz et al. (2022)   | Fomenta el compromiso activo y reduce la deserción, mejorando la continuidad educativa.                     |
| 2 | Retos, recompensas y progresión adecuadas incrementan el compromiso y la implicación sostenida.                   | Riofrio et al. (2025)  | Diseñar actividades con niveles crecientes puede mantener el interés y la motivación a largo plazo.         |
| 3 | Favorece el aprendizaje significativo y la adquisición de competencias cuando está alineada con objetivos claros. | Villamar et al. (2024) | Es clave integrar la gamificación en el diseño curricular para potenciar resultados educativos concretos.   |
| 4 | Los efectos positivos dependen del contexto, perfil del estudiante y diseño pedagógico.                           | Poveda et al. (2023)   | Adaptar estrategias a las características específicas del alumnado y entorno para maximizar la efectividad. |
| 5 | La integración equilibrada de elementos lúdicos mejora participación y desempeño sin distraer del aprendizaje.    | Peñafiel et al. (2025) | Mantener el foco en los objetivos formativos es esencial para evitar que el juego sea un fin en sí mismo.   |

| #  | Posible Resultado                                                                                                          | Autor(es)              | Implicación / Relevancia Pedagógica                                                                                           |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | Diseño centrado en el usuario potencia experiencias de aprendizaje más significativas e interactivas.                      | Misara et al. (2025)   | Personalizar las estrategias gamificadas aumenta la relevancia y el impacto motivacional en los estudiantes.                  |
| 7  | Incrementa la retención y reduce el abandono mediante estímulos continuos.                                                 | Pérez et al. (2023)    | La gamificación puede ser una herramienta clave para mejorar la fidelización y compromiso en educación en línea.              |
| 8  | Dinámicas participativas y colaborativas fortalecen la interacción y sentido de pertenencia en educación superior.         | Quenema et al. (2025)  | Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración contribuye a la cohesión y éxito académico.                                   |
| 9  | Satisfacer necesidades de autonomía, competencia y relación fortalece el compromiso.                                       | Ortiz et al. (2018)    | Apoyar la autorregulación y la conexión social es vital para el aprendizaje sostenible.                                       |
| 10 | La autoeficacia se fortalece con metas alcanzables, retroalimentación y reconocimiento del progreso.                       | Ramos et al. (2024)    | Refuerza la confianza del estudiante, facilitando la persistencia frente a retos académicos.                                  |
| 11 | La colaboración y el diálogo en actividades gamificadas potencian el aprendizaje social y significativo.                   | Muñoz et al. (2025)    | Promueve la construcción colectiva del conocimiento, enriqueciendo el aprendizaje.                                            |
| 12 | Narrativas y retos gamificados facilitan la conexión entre conocimientos nuevos y previos.                                 | González et al. (2019) | Facilita la integración cognitiva, lo que favorece la comprensión profunda y duradera.                                        |
| 13 | Promueve la participación activa y el rol protagónico del estudiante en su proceso formativo.                              | Arispe et al. (2017)   | Empodera a los estudiantes como agentes activos de su aprendizaje, aumentando la motivación intrínseca.                       |
| 14 | Elementos de videojuegos como retroalimentación inmediata y progresión gradual mantienen la motivación.                    | Flores et al. (2024)   | Ofrece una experiencia formativa dinámica que ajusta el nivel de dificultad y apoyo en tiempo real.                           |
| 15 | El equilibrio entre desafío y habilidad genera concentración y disfrute, promoviendo un aprendizaje profundo.              | Medel et al. (2023)    | Diseñar actividades que mantengan este balance incrementa la implicación cognitiva y emocional.                               |
| 16 | Estrategias motivacionales basadas en gamificación incrementan atención, relevancia, confianza y satisfacción.             | Melo et al. (2018)     | Mejora la persistencia y el compromiso al alinear estímulos motivacionales con las expectativas y capacidades del estudiante. |
| 17 | Gamificación responde a la demanda de educación virtual dinámica, interactiva y centrada en el estudiante.                 | UNESCO (2025)          | Su implementación es pertinente para renovar y mejorar la experiencia educativa en entornos digitales.                        |
| 18 | Permite estructurar experiencias significativas mediante la combinación estratégica de mecánicas, dinámicas y componentes. | Sandoval et al. (2025) | Facilita la creación de ambientes formativos que integran juego y aprendizaje para mayor efectividad pedagógica.              |

Nota. Esta tabla sintetizó los posibles resultados identificados a partir de la revisión documental de estudios publicados entre 2017 y 2026, destacando los efectos, implicaciones y condiciones asociadas a la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica en entornos virtuales. Los hallazgos reflejaron una perspectiva integral que consideró tanto los beneficios como las variables contextuales que influyeron en su efectividad, fundamentando así su pertinencia en el diseño educativo contemporáneo.

#### 4. DISCUSIÓN

La educación virtual demanda cada vez más la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras que potencien la motivación, la participación activa y la retención estudiantil. En este escenario, la gamificación se presenta como una alternativa efectiva, integrando elementos propios del diseño de juegos que buscan influir favorablemente en el compromiso y comportamiento del alumnado. En este sentido, Quiroz et al. (2022) resaltan la capacidad de esta estrategia para promover tanto la participación continua como la permanencia en procesos formativos.

La efectividad de la gamificación depende de cómo se estructuran experiencias significativas mediante la combinación coherente de mecánicas, dinámicas y componentes lúdicos que se alinean con los objetivos educativos. Esto favorece niveles elevados de compromiso y participación activa, como subraya Riofrio et al. (2025) al señalar que la correcta implementación de retos, recompensas y progresión potencia la implicación sostenida en contextos educativos. Además, Villamar et al. (2024) señalan que la gamificación promueve la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo cuando se integra con objetivos claros.

Sin embargo, los resultados de la gamificación no son uniformes ni automáticos, ya que su impacto varía según el contexto, el perfil del estudiante y el diseño pedagógico empleado. Poveda et al. (2023) insisten en la importancia de adaptar estas estrategias a las características específicas del entorno para evitar que los elementos lúdicos desvíen la atención de los objetivos educativos. Esta idea se complementa con Peñafiel et al. (2025), quienes destacan la necesidad de equilibrar los aspectos motivacionales con las metas formativas.

El diseño centrado en el usuario emerge como un factor clave para lograr experiencias de aprendizaje significativas e interactivas. Según Misara et al. (2025), la gamificación resulta más eficaz cuando responde a las necesidades y particularidades del estudiante, apoyándose en principios motivacionales y una planificación pedagógica adecuada. Esto es especialmente importante para la retención, un desafío crítico en los entornos virtuales, donde Pérez et al. (2023) indican que los estímulos continuos y emocionalmente significativos fomentan la fidelización y reducen el abandono académico.

La gamificación también favorece la interacción y la colaboración, aspectos que fortalecen el sentido de pertenencia y la continuidad académica. Quenema et al. (2025) argumentan que la incorporación de dinámicas participativas genera mayor compromiso y permanencia en la educación superior virtual. Desde la motivación, Ortiz et al. (2018) señalan que satisfacer necesidades básicas como autonomía, competencia y relación social contribuye a un compromiso más profundo y sostenido en el aprendizaje.

Además, la percepción de autoeficacia influye directamente en el esfuerzo y persistencia del estudiante. Ramos et al. (2024) sostienen que la gamificación puede fortalecer esta autoeficacia mediante actividades

que incorporan metas alcanzables y retroalimentación frecuente. La interacción social y el trabajo colaborativo también potencian el aprendizaje, como destaca Muñoz et al. (2025), quienes consideran que las dinámicas participativas y los desafíos grupales son fundamentales en entornos virtuales.

Por último, la conexión entre nuevos conocimientos y saberes previos, facilitada por narrativas y retos contextualizados, contribuye a una comprensión más profunda, como lo plantea González et al. (2019). Arispe et al. (2017) coinciden en que la participación activa y la resolución de problemas permiten al estudiante asumir un rol protagonista. Además, Flores et al. (2024) subrayan que la retroalimentación inmediata y la progresión gradual en entornos digitales mantienen el interés y la motivación del alumnado.

El equilibrio entre desafío y habilidad crea un estado de concentración y disfrute que favorece la implicación cognitiva y emocional, condición necesaria para el aprendizaje efectivo, según Medel et al. (2023).

Para sostener la atención, relevancia y confianza en el proceso, Melo et al. (2018) proponen estrategias motivacionales que, mediante la gamificación, fortalecen la participación y el compromiso continuo en la educación virtual. Concluyendo, la gamificación, cuando se implementa de manera reflexiva y adaptada al contexto, representa una herramienta poderosa para transformar los entornos virtuales, promoviendo la motivación, participación activa y retención estudiantil, elementos esenciales para el éxito académico en la educación digital actual.

## 5. CONCLUSIÓN

La gamificación se revela como una estrategia pedagógica con un significativo potencial para fortalecer la motivación, la participación y la retención estudiantil en entornos virtuales de aprendizaje. El análisis de la producción académica existente muestra que, cuando se implementa de manera coherente y adaptada a las características del contexto y del alumnado, la gamificación contribuye a generar experiencias educativas más dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante. Esto facilita no solo un mayor compromiso con el proceso formativo, sino también la permanencia y continuidad académica en modalidades virtuales.

Además, la integración de elementos lúdicos como retos progresivos, recompensas simbólicas y sistemas de retroalimentación potencia la autorregulación y la motivación intrínseca, factores determinantes para el éxito en la educación a distancia. Sin embargo, se evidencia que el impacto de la gamificación depende en gran medida de su diseño pedagógico y del entorno en el que se aplica, lo que subraya la necesidad de un enfoque reflexivo y contextualizado. Por tanto, esta estrategia representa una herramienta valiosa para enfrentar los desafíos actuales de la educación virtual, promoviendo la participación activa y la retención estudiantil, aspectos esenciales para mejorar la calidad y eficacia del aprendizaje en línea.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arispe R, M. S., & Collarana, V. D. (2017). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *Acta Nova*, [http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1683-07892017000100007&lang=en](http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1683-07892017000100007&lang=en).
- Flores, A. P., & al, e. (2024). estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza. *Aula Virtual*, <https://doi.org/10.5281/zenodo.12594082>.
- González, M. S., Cortés, M. J., & Lugo, R. N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. *Innovación educativa*

(México, DF), [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732019000200033&lang=en](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732019000200033&lang=en).

- Medel, S. E., & al, 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*, <https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596>.
- Melo, S. D., & Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información tecnológica*, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>.
- Misara, R., & al, e. (2025). Más allá de puntos e insignias: Descubriendo el impacto de la gamificación en los estudios de gestión. *Acta Psicológica*, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105114>.
- Muñoz, P. M., & al, e. (2025). Aprendizaje Basado en Problemas con Entornos Virtuales para la Formación Docente en Investigación Educativa. *SciELO Preprints*, <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.13137>.
- Ortiz, C. A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>.
- Peñafiel, V. P., & al, e. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, <https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>.
- Pérez, L. I., & Navarro, M. C. (2023). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002).
- Poveda, P. D., Limas, S. S., & Cifuentes, M. J. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>.
- Quenema, C. N., & al, e. (2025). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, <https://doi.org/10.5281/zenodo.15427281>.
- Quiroz, P. J., Rizo, V. J., & al, e. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322022000300006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300006).
- Ramos, C. M., Segovia, A. M., & Juárez, T. N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>.
- Riofrio, S. E., & al, e. (2025). eficacia de la gamificación. *Universidad y sociedad*, <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v17n1/2218-3620-rus-17-01-e4863.pdf>.
- Sandoval, T. F., & Seguel, A. A. (2025). Análisis de casos y gamificación: implementación de metodologías y estrategias activas para la enseñanza de la innovación. *Revista Innovaciones Educativas*, <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v27i42.5129>.
- UNESCO. (2025). Aprendizaje digital y transformación de la educación. *UNESCO*, <https://www.unesco.org/es/digital-education>.
- Villamar, G. A., & Sánchez, C. R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>.

**Conflicto de Intereses:** Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la

revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

## **CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA**

Delia Consuegra (DC), Antonio Sucre (AS), María Mitre (MM).

1. Conceptualización: (DC) (AS)
2. Curación de datos: (MM) (DC)
3. Análisis formal: (DC) (AS)
4. Adquisición de fondos: (DC)
5. Investigación: (DC) (AS) (MM)
6. Metodología: (DC) (AS)
7. Administración del proyecto: (DC)
8. Recursos: (MM)
9. Software: (AS)
10. Supervisión: (DC)
11. Validación: (MM) (AS)
12. Visualización: (MM)
13. Redacción – Borrador original: (DC)
14. Redacción – Revisión y edición: (AS) (MM)