



# VI Congreso internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa

**25, 26 y 27 de mayo de 2022**



Número ponencia

**Análisis bibliométrico de los juegos serios y la gamificación.  
¿Hacia dónde se dirige la Educación Superior?**

**Pablo Daniel Franco Caballero, Estela Isequilla Alarcón,  
Gloria Eulalia Sotorrío Sánchez, Laura Yúfera Fernández**

## Introducción

Pandemia por Covid19 provoca **adaptación metodológica**.

Evolución hacia **digitalización masiva** y cambio de enfoques.

**Gamificación** como modelo a seguir.

Exponencial **número de publicaciones** sobre gamificación educativa.

Necesidad de **visualizar** la situación actual de la temática.

## Objetivo

Facilitar una **visión general** de la situación bibliográfica actual de la producción sobre **gamificación** y **juegos serios**. Para ello, se analizarán las investigaciones presentes en la base de datos **Scopus** en las que se empleen dichos términos mediante un **análisis bibliométrico**.

## Metodología

Colección obtenida de la base de datos **Scopus** en Marzo de 2022.

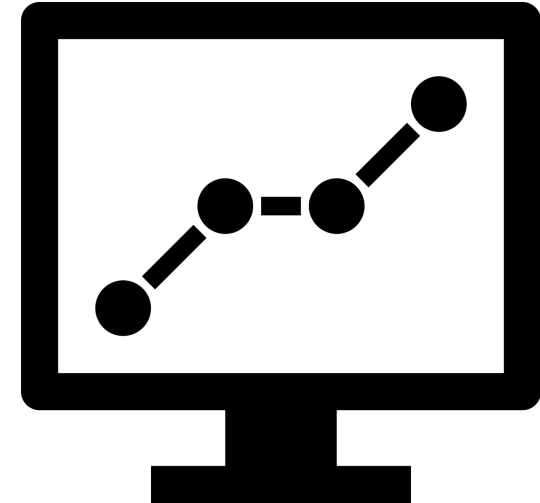
**Sintaxis:** (TITLE-ABS-KEY (gamification) AND TITLE-ABS-KEY (serious AND games))

Se obtuvieron **1057 documentos**, comprendidos entre los años 2011 y 2022.

# Metodología

Análisis realizados:

- **Fuentes** más relevantes.
- **Autores** más relevantes.
- **Países** con más publicaciones.
- **Palabras clave** más empleadas.
- Análisis de **clústeres** de palabras clave.
- **Mapa temático** de los documentos.



## Resultados - Descriptivos

**Fuentes:** 292 eran artículos en revistas, 5 libros editados, 44 capítulos de libros, 598 conferencias, 61 revisiones de conferencias, 4 editoriales, 5 notas y 48 revisiones.

**Autoría:** Escritos por 3097 autores de los que 164 publicaron en solitario. El promedio de autores por documento fue de 2.93.

## Resultados - Análisis de fuentes

La fuente con mayor cantidad de publicaciones fue **Lecture Notes In Computer Science**, con 106 documentos, seguido de **ACM International Conference Proceedings**.

Ambas fuentes pertenecen a recopilaciones de documentos en **actas de congresos**.

## Resultados - Análisis de autoría

Autor, Año	Total citaciones
Deterding et al, 2011	3614
Hamari et al, 2016	669
Sardi et al, 2017	287
Landers, 2015	265
Fleming et al, 2017	232

Los 5 documentos más citados y su número de citas

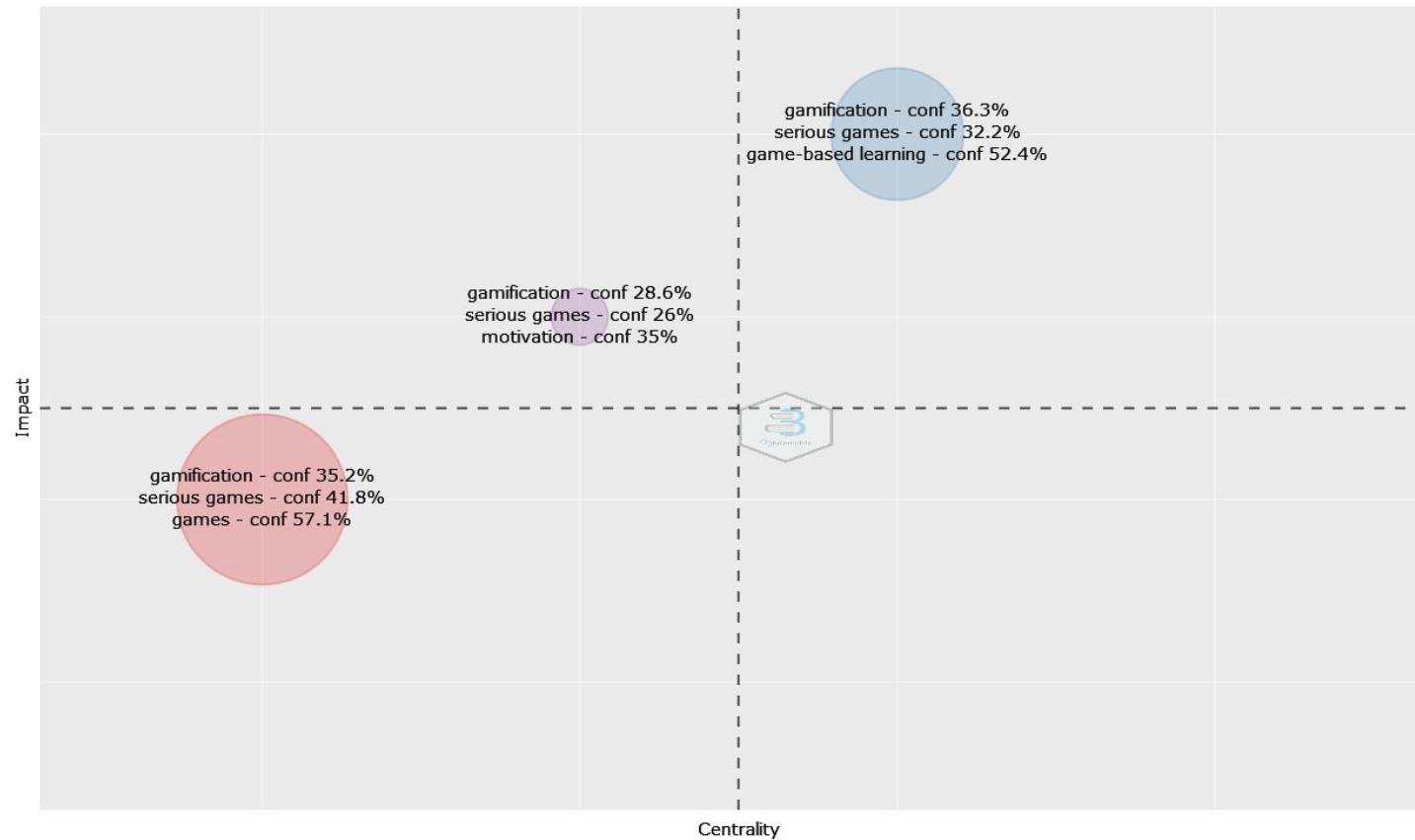


## Resultados - Nº documentos por país

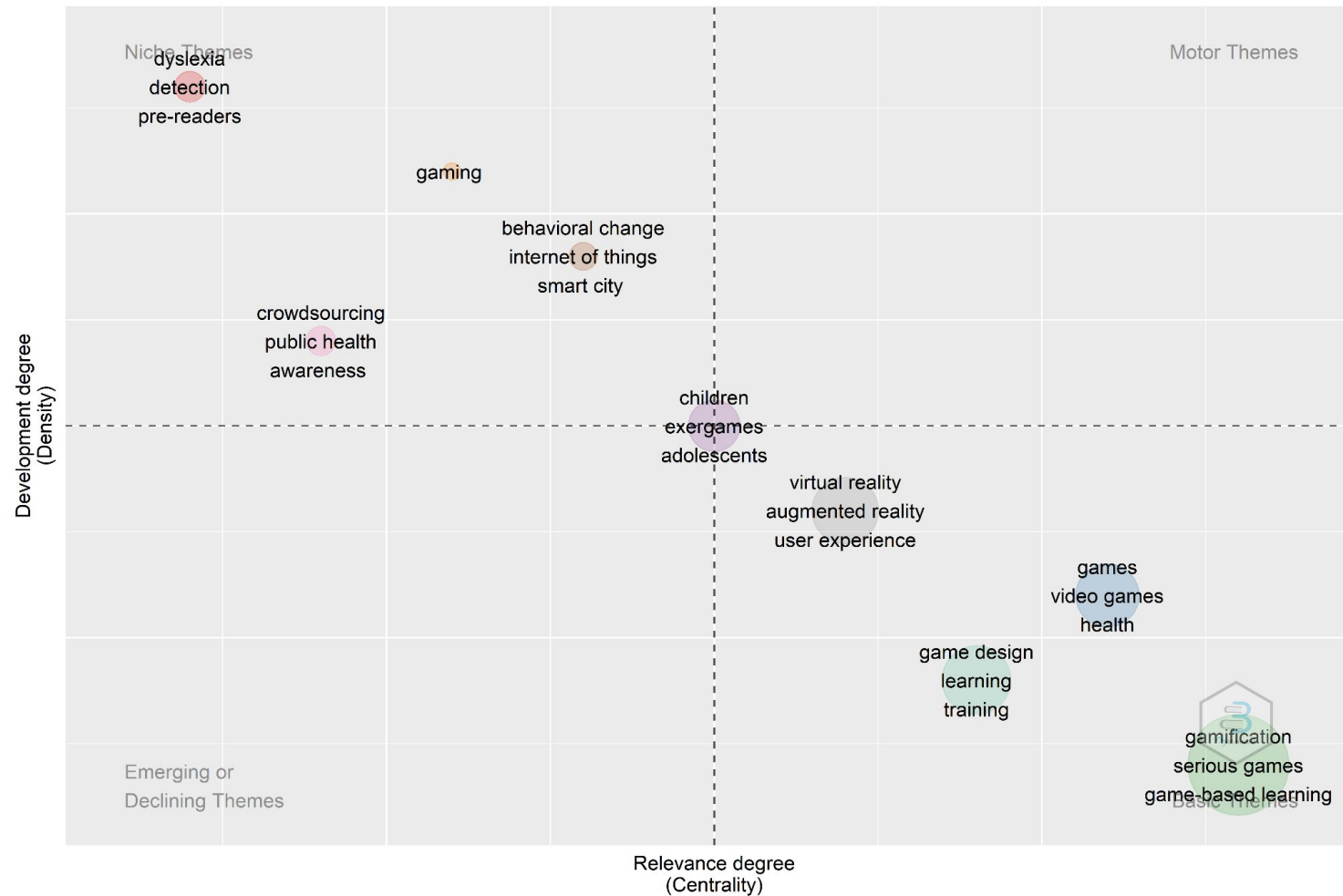
País	Nº documentos
España	221
Alemania	174
Estados Unidos	171
Reino Unido	140



# Resultados - Agrupaciones por documentos



# Resultados - Mapa temático



## Conclusiones

Estas áreas siguen siendo estudiadas y analizadas por investigadores de todas partes del mundo.

España es el país más prolífico en publicaciones, puede deberse a que las necesidades educativas han ido más encaminadas a fomentar la motivación y al fomento del trabajo por competencias.



## Conclusiones

Los temas nicho versan sobre diagnóstico o temas sanitarios, potencialmente para la mejora de aprendizajes prácticos.

Notoria densidad en publicaciones sobre el diagnóstico y tratamiento de la dislexia.

Importante presencia de realidad aumentada y realidad virtual.





## VI Congreso internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa

**25, 26 y 27 de mayo de 2022**

Organizan  
 **Innovagogía** 

Número ponencia

# Análisis bibliométrico de los juegos serios y la gamificación. ¿Hacia dónde se dirige la Educación Superior?

**Pablo Daniel Franco Caballero, Estela Isequilla Alarcón,  
Gloria Eulalia Sotorrío Sánchez, Laura Yúfera Fernández**