

EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS DE INVESTIGACIÓN SOBRE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

DOLORES RANDO CUETO
Universidad de Málaga

ABSTRACT

La gamificación, entendida de manera general como la aplicación de elementos de diseño de juegos en entornos no relacionados con estos, cobra cada día mayor importancia gracias, entre otros aspectos, al avance de las nuevas tecnologías y la transformación de la sociedad hacia entornos cada vez más digitales. En el ámbito de la educación, las experiencias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos se han validado por los altos índices de motivación y compromiso de los alumnos. En este campo, las entidades universitarias -aunque en menor medida que los centros de educación de otros niveles académicos- se suman a las prácticas docentes gamificadas con resultados positivos en la evolución de adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. El objetivo de este artículo es analizar la progresión y tendencias de la investigación sobre gamificación en el ámbito universitario y proponer estrategias de aprendizaje basadas en buenas prácticas recogidas en artículos de revistas científicas de alto impacto. Para ello se ha llevado a cabo una revisión sistemática de la literatura científica sobre la temática en estudio y un análisis bibliométrico de todos los artículos encontrados en la base de datos Web of Science, más de 800, utilizando el software VOSviewer. De los resultados encontrados, llama la atención el aumento del interés por la gamificación en el ámbito universitario por parte de la comunidad científica en la última década, especialmente en el último

lustro, cuando se publica más del doble de los trabajos científicos que durante toda la trayectoria de publicaciones científicas recogida. Además, hay que subrayar el protagonismo de España, como país con mayor producción científica sobre el tema. Si bien existen detractores de la aplicación de experiencias gamificadas en el aula universitaria, en la mayoría de las investigaciones analizadas se defiende su desarrollo por parte de docentes formados en este tipo de prácticas, en las que el estudiante sea eje de su propio aprendizaje y promotor de sus propias propuestas gamificadas.

Palabras clave: Gamificación; enseñanza universitaria; análisis bibliométrico