

Gamificación en Estudiantes de Enfermería mediante el juego Pasapalabra

Gamification in Nursing Students Through the Game Pasapalabra

María Soledad Calderón Calderón^{1*}, Carla Massiel Ramiro Jara²

¹ Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Arturo Prat, Sede Victoria, Chile, mariasca@unap.cl
<https://orcid.org/0025-1234-5678-90122>

² Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Arturo Prat, Sede Victoria, Chile, cramiro@unap.cl
<https://orcid.org/0000-0002-3407-5401?lang=es>

* Correspondencia: mariasca@unap.cl o pinelacm23@gmail.com

Recibido: 31/1/25; Aceptado: 26/3/25; Publicado: 27/3/25

Resumen:

La gamificación se ha convertido en una práctica actual en la educación superior, abordando el desafío de la innovación docente y fomentando la motivación, participación y aprendizaje significativo. En la Universidad Arturo Prat, la carrera de Enfermería ha incorporado esta estrategia utilizando el juego televisivo "Pasapalabra" como herramienta de evaluación formativa. El objetivo del estudio es medir el nivel de satisfacción de los estudiantes de cuarto año que vivenciaron la gamificación a través del juego "Pasapalabra" en el área infantil. Se utilizó un estudio mixto con una fase cuantitativa de diseño descriptivo y una fase cualitativa fenomenológica, a través del análisis de contenido. Se aplicó una escala Likert, vía online, a estudiantes del séptimo semestre, validada por expertos y una prueba piloto, con un alfa de Cronbach de 0,986. La última pregunta fue abierta y de carácter cualitativo. Los resultados mostraron un nivel de satisfacción global de 4,57 sobre 5,0, considerado muy alto. Se concluye que estas dinámicas pueden incluirse en la enseñanza superior, proporcionando alta motivación y activando el aprendizaje de manera lúdica. Además, fomentan competencias genéricas como el trabajo en equipo y la comunicación. Diversos autores destacan que la enseñanza activo-participativa, incluyendo el juego, es esencial para lograr un aprendizaje significativo y permanente, aumentando el compromiso del alumnado y mejorando su rendimiento académico. Estos hallazgos subrayan la importancia de la gamificación como una herramienta efectiva para la innovación educativa en la educación superior.

Palabras clave: Gamificación, Innovación Docente, Educación Superior, Enfermería

Abstract:

Gamification has become a current practice in higher education, addressing the challenge of teaching innovation and fostering motivation, participation and meaningful learning. At Arturo Prat University, the Nursing career has incorporated this strategy using the television game "Pasapalabra" as a formative evaluation tool. The objective of the study is to measure the level of satisfaction of fourth year students who experienced gamification through the game "Pasapalabra" in the children's area. A mixed study was used with a quantitative phase of descriptive design and a qualitative phenomenological phase, through content analysis. A Likert scale was applied, via online, to seventh semester students, validated by experts and a pilot test, with a Cronbach's alpha of 0.986. The last question was open-ended and qualitative in nature. The results showed an overall satisfaction level of 4.57 out of 5.0, considered very high. It is concluded that these dynamics can be included in higher education, providing high motivation and activating learning in a playful way. In addition, they promote generic competencies such as teamwork and communication. Several authors emphasize that active-participative teaching, including play, is essential to achieve meaningful and

lifelong learning, increasing student engagement and improving their academic performance. These findings underline the importance of gamification as an effective tool for educational innovation in higher education.

Keywords: Gamification, Teaching Innovation, Higher Education, Nursing.

1. Introducción

La innovación docente implica adoptar nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a los cambios constantes de la sociedad (1). No ajena a ella, la Universidad Arturo Prat de Chile (UNAP), en su Modelo Educativo Institucional (MEI) (2), declara la innovación docente como un proceso de mejora que deben llevar a cabo los académicos mediante la integración creativa de elementos nuevos que impacten positivamente en los aprendizajes del estudiante. Este enfoque busca mejorar los programas formativos y fortalecer la práctica docente mediante la implementación de técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje novedosas y creativas. Siguiendo estas directrices, se utilizó la gamificación con el juego televisivo "Pasapalabra" en el área infantil de la carrera de Enfermería de la Sede Victoria.

El término "gamificación" proviene del inglés "game", que significa juego (3). Surgió en la primera mitad del siglo XXI en las áreas empresariales y tecnológicas, especialmente con la fidelización de clientes. En 2002, Nick Pelling, consultor británico, definió la gamificación como "el uso de mecánicas de juego en contextos no lúdicos para involucrar a las personas y resolver problemas" (4). Desde entonces, ha ganado popularidad y se ha convertido en una técnica cada vez más utilizada en diversas áreas del conocimiento, incluyendo la educación y las ciencias de la salud (5-7). La gamificación implica el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para motivar y aumentar la participación de los individuos (3, 6, 8-9). Esta técnica traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de mejorar los resultados en el aprendizaje (3-5). Utiliza elementos de los juegos como desafíos y recompensas para hacer las actividades pedagógicas más atractivas, creando un ambiente divertido que fomenta la participación y el compromiso con el material de estudio, que en otras circunstancias podría no ser del interés de los alumnos (8, 10). Según Villamar y Sánchez (8), representa una innovación didáctica que cambia significativamente la enseñanza en la educación superior, respondiendo al desafío de la innovación docente y provocando un cambio paradigmático con el propósito de motivar, mejorar la participación y fomentar el aprendizaje significativo (9, 11, 12).

Diversos autores afirman que estas estrategias metodológicas pueden hacer el contenido académico sea más interesante, atractivo y significativo para los estudiantes (11-14), facilitando el aprendizaje activo y la retención de conocimientos, especialmente en áreas complejas como la pediatría (10). La gamificación transforma todo su entorno, desde la sala de clases, donde ayuda a desarrollar un ambiente más motivador, hasta el rol de los docentes, quienes son los encargados de diseñar la aventura del juego y orientar a los estudiantes durante el trayecto de aprendizaje. También afecta el rol del estudiante, quien es el protagonista durante el juego, y el uso de recursos para construir verdaderos escenarios de aprendizaje (8). Aunque el uso de la gamificación como instrumento de evaluación formativa no está aún masificado, esta estrategia puede aportar beneficios en el proceso de aprendizaje: refuerza contenidos de mayor dificultad para los estudiantes, facilita la retroalimentación de forma rápida y produce un efecto positivo en la motivación, disminuyendo el estrés y la ansiedad que generan los procesos de evaluación tradicionales (8).

El juego "Pasapalabra" fue creado en España en el año 2000 por Rebecca Thornhill, Mark Maxwell-Smith y Andrew O'Connor. Es un programa de televisión basado en el formato británico "The Alphabet Game", que pone a prueba el conocimiento y la agilidad mental de los concursantes a través de una serie de pruebas lingüísticas. La prueba más emblemática es el "Rosco", donde los concursantes deben completar un círculo de 25 definiciones, cada una correspondiente a una letra del

alfabeto, en un tiempo limitado. Al no recordar una determinada definición, el concursante puede pasar a la siguiente pregunta diciendo “pasapalabra”. Para juntar segundos de tiempo para el Rosco, hay concursos que incluyen juegos de palabras, anagramas, definiciones y pistas musicales (15). El juego “Pasapalabra” ha sido incorporado en algunas experiencias universitarias, como en la Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile, donde utilizaron tres juegos en la asignatura de Farmacología para la carrera de Enfermería. Los autores concluyen que específicamente el “Pasapalabra” tuvo el mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo reforzar los contenidos, estimular el trabajo en equipo y lograr una clase bidireccional real (16).

El objetivo de este estudio es medir el nivel de satisfacción de los estudiantes de Enfermería de cuarto año que vivieron la gamificación a través del juego "Pasapalabra" en la enseñanza de la Pediatría.

2. Métodos

Se realizó un estudio mixto con estudiantes de cuarto año de la carrera de enfermería en la Universidad Arturo Prat (UNAP), sede Victoria, Chile, en 2023. En la actividad curricular “Cuidados Enfermeros en el Niño y Adolescente en el proceso de Enfermedad”, se gamificó el juego televisivo "Pasapalabra" como método de evaluación formativa en la unidad de Neonatología. Para ello, el curso se dividió en dos grupos que compitieron en pruebas lúdicas (la Pista Musical, la Revancha Musical, ¿cómo se escribe? y letra a letra) para acumular puntos traducidos en minutos y así desarrollar al final el juego “Rosco” con 25 definiciones (uno para cada grupo). El grupo ganador recibió puntos extras para la evaluación sumativa individual. La investigación midió la satisfacción de los estudiantes con esta estrategia, la que tuvo por finalidad repasar terminología perinatal. El estudio se dividió en dos fases: cuantitativa y cualitativa, previa aceptación del consentimiento informado.

La *fase cuantitativa* tuvo un diseño transversal descriptivo con una muestra de 30 estudiantes de un universo de N= 32. Los criterios de inclusión fueron: estar cursando la actividad curricular “Cuidados Enfermeros en el Niño y Adolescente en el proceso de Enfermedad” y haber participado en el taller formativo “Pasapalabra”; los criterios de exclusión: no estar cursando la actividad curricular o no haber participado en el taller “Pasapalabra”. Se aplicó una escala de Likert para medir la satisfacción de los estudiantes. El instrumento se construyó a partir de la revisión de literatura y los objetivos de la investigación, fue validado por criterio de jueces y una prueba piloto aplicada a estudiantes de quinto año de la carrera que vivenciaron esta misma estrategia cuando cursaron la actividad curricular. Las cinco opciones de respuesta variaban desde el nivel “Muy Insatisfecho” hasta el nivel “Muy Satisfecho”. Para un mejor análisis de los resultados, el instrumento se dividió en tres dimensiones, las que abarcaron las nueve preguntas:

- *Dimensión 1. Aspectos generales.* Aquí se incluyeron las preguntas relacionadas con los participantes, por ejemplo, si se cumplieron o no sus expectativas personales, si los conocimientos previos fueron adecuados para participar en este juego y si estarían dispuestos a participar nuevamente en una estrategia igual o similar.
- *Dimensión 2. Innovación Docente.* Se incluyeron preguntas sobre las ventajas de usar la gamificación, específicamente el juego Pasapalabras como metodología de innovación docente. Estas preguntas indagaban si esta metodología era una herramienta de enseñanza-aprendizaje útil, si el juego cumplió los objetivos de aprendizaje de la unidad académica, si los conocimientos finales se enriquecieron gracias a esta actividad.
- *Dimensión 3. Recursos.* En esta dimensión se evaluaron los recursos disponibles para llevar a cabo la actividad como, el espacio físico, tiempo destinado a cada juego y las instrucciones de cada uno.

La fiabilidad del instrumento se evaluó a través de las medidas de coherencia o consistencia interna utilizando el alfa de Cronbach que fue de 0,986. La validez de contenido se obtuvo mediante la opinión de expertos: cuatro profesionales expertos de las áreas de enfermería, metodología, psicología y bioestadística, los cuales se seleccionaron según los siguientes criterios: experiencia docente, publicaciones en revistas indexadas y participación en proyectos de investigación

relacionados con la educación y la gamificación. Se recogieron las sugerencias y se llevaron a cabo las modificaciones respectivas. Para determinar el nivel de satisfacción, se estableció el siguiente puntaje: 1.0 a 1.7: muy baja satisfacción; 1.8 a 2.5: baja satisfacción; 2.6 a 3.3: mediana satisfacción; 3,4 a 4.1: alta satisfacción y $\geq 4,2$: muy alta satisfacción.

Para el análisis cuantitativo se utilizó el programa SPSS versión 25®, donde se realizó estadística descriptiva con medidas de tendencia central: mediana y moda. Además, se calcularon frecuencias y porcentajes, trabajando la información con 95 % de confiabilidad.

La *fase cualitativa* tuvo un diseño fenomenológico y consistió en un análisis de contenido de la última pregunta del instrumento, que fue abierta y de carácter voluntario, para indagar sobre las sugerencias y/o comentarios de los estudiantes respecto a la actividad realizada. En esta sección, quince estudiantes respondieron, lo que corresponde al 50% de la muestra. Se llevó a cabo un análisis de contenido que consistió en leer cada respuesta para identificar los elementos temáticos y codificarlos. Después de la codificación preliminar, se agruparon los códigos que compartían características sobre un tema específico y, a partir de ellos, se desarrollaron en un primer nivel seis categorías, en un segundo nivel dos metacategorías y en un tercer nivel un dominio, siguiendo el esquema propuesto por Miles y Huberman. Respecto a las implicaciones éticas del estudio, se cumplieron los requisitos de Ezequiel Emanuel (17): consentimiento informado (vía online), validez científica, selección equitativa de los sujetos (se trabajó con el universo), evaluación independiente, respeto a los sujetos participantes y valor social para la comunidad universitaria, por su aporte a la carrera al validar una estrategia metodológica innovadora.

3. Resultados

Respecto al género y edad de los encuestados, el 78,0 % eran mujeres y la mayoría se encontraba entre los 20 y 25 años de edad. En relación al nivel total de satisfacción (figura 1), el 87% de los encuestados catalogó la actividad con un nivel de satisfacción “muy satisfecho” equivalente a un puntaje de 4,57 sobre 5,0.

Dimensión 1: Aspectos generales.

- El 86,7% de los encuestados expresó un alto nivel de satisfacción con la actividad, mientras que solo el 6,7% expresó estar muy insatisfecho.
- El 70% de los estudiantes se sintió muy satisfecho con sus conocimientos previos para poder participar en el juego, y el 16,7% se consideró satisfecho, mientras que el 13,3% declaró no estar satisfecho.
- El 97% de las y los encuestados manifestó interés en participar nuevamente en una actividad similar.
- La media de satisfacción en estas preguntas fue entre 4,53 y 4,57.

Dimensión 2. Innovación Docente.

- El 90% de los encuestados consideró que estas actividades son útiles como métodos de enseñanza aprendizaje (Tabla 1).
- El 86,7% y el 3,3% respondieron estar “muy satisfecho” y “satisfecho” respectivamente, con la gamificación del juego “Pasapalabra”, para cumplir con los resultados de aprendizaje.
- El 86,6% indicó que sus conocimientos previos fueron enriquecidos gracias a esta metodología, con el 83,3% eligiendo la opción “muy satisfecho”.

Dimensión 3. Recursos.

- El 83,3% de los encuestados estuvo “muy satisfecho” con los recursos utilizados, y el 3,3% estuvo satisfecho.

- Respecto a la duración de cada juego, el 76,7% estuvo “muy satisfecho” y el 10% estuvo “satisfecho”. El 10% de los encuestados refirió estar “insatisfecho” (3,3%) y “muy insatisfecho” (6,7%).
- El 90% de los estudiantes eligieron las opciones “muy satisfechos” (86,7%) y “satisfechos” (3,3%) respecto a la claridad de las instrucciones dadas al inicio de cada juego.

Tabla 1. Distribución porcentual del nivel de satisfacción de estudiantes de enfermería según la utilidad del uso del Juego Pasapalabra como estrategia de enseñanza-aprendizaje

Nivel de Satisfacción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Muy Insatisfecho	2	6,7	6,7	6,7
Insatisfecho	1	3,3	3,3	10,0
Satisfecho	3	10,0	10,0	20,0
Muy Satisfecho	24	80,0	80,0	100,0
TOTAL	30	100,0	100,0	



Figura 1. Nivel de satisfacción total sobre el juego “Pasapalabra”

Análisis Cualitativo.

Se aplicó un diseño fenomenológico para explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes con la gamificación mediante el juego "Pasapalabra". Este enfoque permite comprender cómo los participantes experimentan y dan sentido a esta metodología innovadora en su contexto educativo. La recolección de datos cualitativos se realizó a través de una pregunta abierta incluida al final del cuestionario de satisfacción, invitando a los estudiantes a compartir sus comentarios, sugerencias y experiencias sobre la actividad gamificada. El 50% de los encuestados respondió esta pregunta. Para asegurar la validez y fiabilidad de los datos cualitativos, se implementaron las siguientes estrategias:

1. Triangulación de Investigadores: tres investigadores participaron en la codificación y análisis de datos para reducir el sesgo individual y aumentar la credibilidad de los hallazgos.
2. Revisión por Pares: Los resultados fueron revisados por expertos en metodología cualitativa y educación, para asegurar la coherencia y precisión de las interpretaciones.

3. Saturación de Datos: Se alcanzó cuando no emergieron nuevos temas o categorías en las respuestas, indicando que se había capturado la diversidad de experiencias y percepciones.
4. Auditoría de Datos: Se mantuvo un registro detallado de todas las etapas del análisis de contenido para permitir una auditoría externa y asegurar la transparencia del proceso.

El análisis de contenido se llevó a cabo siguiendo el esquema propuesto por Miles y Huberman, que incluye tres niveles de reducción de datos:

1. Codificación Inicial: Las respuestas de los estudiantes fueron leídas y codificadas inductivamente para identificar temas y patrones emergentes. Cada respuesta fue segmentada en unidades de significado y se asignaron códigos a estas unidades.
2. Agrupación de Códigos: Los códigos que compartían características similares fueron agrupados en categorías temáticas. Este proceso permitió organizar y sintetizar la información de manera coherente.
3. Desarrollo de Metacategorías y Dominios: A partir de las categorías temáticas, se desarrollaron metacategorías que representaban conceptos más amplios. Finalmente, estas metacategorías se integraron en un dominio principal reflejando la evaluación y mejora pedagógica de la gamificación.

Las seis categorías emergentes fueron las siguientes (tabla 2):

1. Valoración de la metodología: vista de manera muy positiva, considerándola didáctica y efectiva, ya que refuerza el aprendizaje teórico de una forma entretenida y activa: “muy entretenida la actividad”, “muy didáctica la metodología”, “escapa de lo habitual”. Este enfoque, combinado con la creatividad de las docentes, propició un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo: “novedosa y muy participativa, fue entretenida”.
2. Interactividad y participación: se destacó la participación de los estudiantes y la diversión de la metodología, lo cual facilitó la retención del conocimiento de manera menos convencional: “Fue una experiencia muy agradable, donde pude aprender contenidos y al mismo tiempo pasarla bien, reírme y cantar”, “más atractivo y didáctico reforzar lo aprendido en teórico con juegos e imitaciones”, “novedosa y muy participativa”.
3. Satisfacción con la actividad: los estudiantes indicaron que el aprendizaje adquirido fue significativo, mencionando que la metodología les permitió afianzar sus conocimientos de manera efectiva: “permite adquirir y poner en práctica el conocimiento de una forma mucho más didáctica”, “encontré que fue demasiado enriquecedor para mi aprendizaje”, fue enriquecedor usar esta metodología para ahondar los conocimientos adquiridos, además que satisfactoriamente van quedando como aprendizaje”.
4. Propuesta de mejora: sugerencia de dar más tiempo para las respuestas en el juego de la ruleta, lo cual podría mejorar la dinámica y dar a los estudiantes más espacio para reflexionar y participar de manera efectiva: “Dar un poco más de tiempo para responder en el juego de la ruleta, y poder completar el roscó para aprender y reforzar más”, “mas tiempo para poder completar el roscó, nos faltó tiempo”.
5. Apreciación por la creatividad: los estudiantes agradecieron a las docentes por la creatividad aplicada en las actividades. Este enfoque innovador fue considerado una forma excelente de facilitar el aprendizaje, diferenciándose de métodos tradicionales: “se agradece la creatividad de las docentes”, “gracias por la forma de entregar conocimientos y herramientas para adquirirlos de la mejor forma posible” “súper innovador”.
6. Sugerencia para futuras asignaturas: deseo de ver estas metodologías aplicadas en otras actividades curriculares, lo que muestra una alta valoración de las estrategias utilizadas y el deseo de seguir aprendiendo de manera similar en el futuro: “sería buenísimo que métodos así se implementaran en otras asignaturas futuras”.

Estas categorías se agruparon en dos metacategorías: apreciación de la metodología y recomendaciones, que conformaron el dominio de evaluación y mejora pedagógica.

Este análisis cualitativo refleja una experiencia de aprendizaje positiva y enriquecedora, centrada en la gamificación como metodología innovadora, a través del juego “Pasapalabras” que les sirvió para reforzar conceptos teóricos. Los comentarios resaltan varios aspectos claves que hicieron la experiencia altamente atractiva para los estudiantes.

Tabla 2. Niveles del análisis cualitativo, esquema propuesto por Miles y Huberman

Dominio	Metacategoría	Categoría
Evaluación y mejora pedagógica	Apreciación de la metodología	Valoración de la metodología
		Interactividad y participación
		Satisfacción con la actividad
		Apreciación por la creatividad
	Sugerencia para futuras asignaturas	Propuesta de mejora
		Sugerencia para futuras asignaturas

4. Discusión.

Desde la implementación del plan curricular actual en 2014, los estudiantes de cuarto año han encontrado la unidad de neonatología desafiante debido a nuevos conceptos, términos y patologías, resultando en un rendimiento más bajo en la evaluación sumativa comparado con otras unidades. Para abordar esta dificultad, se han buscado nuevas estrategias de innovación docente, como la gamificación con el juego “Pasapalabra”. Comparando los resultados con promociones anteriores que no utilizaron esta estrategia, el porcentaje de reprobación en esta evaluación ha sido superior al 55%. En las promociones de 2022 y 2023, donde se aplicó esta estrategia, la reprobación disminuyó a un 34.3% y 41.2% respectivamente. Aunque estos resultados son preliminares y falta ahondar en otros factores, coinciden con un estudio en la carrera de Derecho de la Universitat de Lleida, donde la gamificación incrementó el rendimiento de los estudiantes en un 15% (18).

La gamificación ha demostrado ser una herramienta útil para reforzar contenidos, favoreciendo un aprendizaje más lúdico y significativo (3, 7, 9-14). Este estudio evidenció, a través del juego “Pasapalabra”, que los estudiantes valoraron esta estrategia con un 4.57 de un máximo de 5.0. El nivel de satisfacción obtenido coincide con autores como Colón, Jordán y Agredal (19), quienes concluyen que la gamificación hace la actividad educativa “más motivante y estimulante”. El 90% de los encuestados en esta investigación refieren que es una estrategia de innovación efectiva para su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Gudiño, Bolaños, Melo, Pazmiño y Rosero (4), la gamificación es efectiva para aumentar la participación en el aula, motivando tanto a docentes como a estudiantes, mejorando el ambiente de aprendizaje y haciendo las clases más acogedoras. Los estudiantes en este estudio coincidieron con estos autores, describiendo la actividad como “muy entretenida”, “excelente metodología”, “novedosa y muy participativa”. Este estudio ratifica los beneficios del uso del juego en el aula como estrategia metodológica, aplicable también en el contexto universitario (4, 8, 20).

Diversos autores señalan que esta metodología tiene un gran impacto en la educación, mejorando tanto el aprendizaje y la comprensión de temas complejos, como la motivación y compromiso de los estudiantes (20-22). Opiniones como “fue enriquecedor usar esta metodología para ahondar los conocimientos adquiridos” y “permite adquirir y poner en práctica el conocimiento de una forma mucho más didáctica” reafirman lo expuesto por estos autores.

Cuando una persona se divierte realizando una actividad, la información adquirida se fija en el cerebro alcanzando un aprendizaje óptimo. Para lograr esto, es crucial usar metodologías innovadoras que despierten el interés y motivación del educando (23). En este estudio, el 90% de los alumnos evaluaron con un nivel satisfactorio o muy satisfactorio la implementación de la gamificación, además de haber disfrutado la experiencia y reforzado sus conocimientos.

Dentro de las limitaciones del estudio se incluyen la escasa cantidad de investigaciones relacionadas con el juego "Pasapalabra" en el ámbito universitario. Aunque hay estudios sobre gamificación en general, aún no son masivos. Faltan también estudios que evidencien el efecto real de estas estrategias metodológicas en el rendimiento académico, se enfocan más en la opinión de los estudiantes. Otro aspecto importante fue la confusión inicial entre los conceptos de Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), ya que son similares en algunos aspectos. El juego "Pasapalabra" puede considerarse como una u otra metodología dependiendo de su uso.

Otra limitación fue el tamaño muestral (30 estudiantes, de un N=32), lo que puede limitar la generalización de los resultados. Un tamaño de muestra mayor podría proporcionar resultados más robustos y representativos. Por otra parte, el diseño transversal descriptivo utilizado en la fase cuantitativa no permite establecer relaciones causales entre la gamificación y el rendimiento académico. Futuros estudios podrían beneficiarse de un diseño longitudinal para evaluar los efectos a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje e incluir grupos de control para comparar la gamificación con métodos de enseñanza tradicionales.

Se sugiere la implementación de este juego en el contexto académico universitario y realizar más estudios, incluyendo la perspectiva de los docentes evaluando su satisfacción y los desafíos que enfrentan por ejemplo, a través de una mirada cualitativa.

5. Conclusiones.

- La gamificación, cuando se aplica correctamente, puede ser una herramienta poderosa en la educación superior. Este estudio evidencia que el uso de juegos como "Pasapalabra" aumenta significativamente la satisfacción de los estudiantes, lo que puede mejorar la motivación y el desempeño académico.
- El análisis de los resultados revela una experiencia de aprendizaje positiva, donde la metodología innovadora y la participación activa fueron los aspectos más destacados. La retroalimentación sugiere que los estudiantes se sintieron motivados, comprometidos y satisfechos con su aprendizaje.
- En generaciones pasadas, se observó un bajo rendimiento académico en la unidad de Neonatología, debido a la complejidad de los conceptos y patologías nuevas. En las promociones que utilizaron el juego "Pasapalabra" (2022 y 2023), el rendimiento académico mejoró, reduciendo las tasas de reprobación entre un 10% y 20%. Aunque este estudio solo evaluó el nivel de satisfacción de los alumnos de la promoción 2023, se concluye que es necesario investigar más los efectos de la gamificación en el rendimiento académico.
- En general, los estudios universitarios coinciden en que la gamificación aumenta la motivación de los estudiantes. Sin embargo, faltan estudios desde la perspectiva de los académicos. Se ha observado que la gamificación requiere más tiempo docente para desarrollar preguntas y planificar juegos, pero se desconoce el nivel de satisfacción de los encargados de llevar a cabo estas estrategias.
- Este estudio sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la educación superior. No obstante, es necesario realizar más investigaciones, incluyendo la perspectiva de los docentes, el rendimiento académico y la comparación con otras metodologías.

Financiación: No ha habido financiación.

Declaración de conflicto de interés: Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés.

Contribuciones de los autores: MSCC: planeación del estudio, elaboración del instrumento, redacción del artículo, análisis cualitativo y cuantitativo. CRJ: búsqueda de marco teórico, análisis cualitativo y cuantitativo, redacción y revisión del artículo.

6. Referencias.

1. Olvera González M, Fernández Morales K. Innovación educativa en la práctica docente en educación superior: revisión sistemática de la literatura. *Innovación Educativa*. 2021, 21(85), 31-52. <https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/Innovacion-Educativa/Innovacion-Educativa-85/innovacion-educativa-en.pdf>

2. Universidad Arturo Prat. Modelo Educativo Institucional. Guía orientadora para la comunidad universitaria. 2da edición. 2020.
3. Zambrano-Álava A, Lucas-Zambrano M, Luque-Alcívar K, Lucas-Zambrano A. La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dom. Cien.* 2020, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
4. Gudiño CB, Bolaños JY, Melo VA, Pazmiño AE, Rosero LM. Gamificación y ludificación educativa en el aula universitaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.* 2024, 5(4), 3665-3679. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>
5. Lozada Ávila C, Betancur Gómez S. La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín.* 2017, 16(31), 97-124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
6. Pimienta S, Boude O. Gamificación en educación médica: un aporte para fortalecer los procesos de formación. *REMS.* 2022, 36(4): e3457. <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v36n4/1561-2902-ems-36-04-e3457.pdf>
7. Ramos MP, Segovia ME, Juárez Tamayo N. Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Educ.* 2024. 14(28): e659. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
8. Villamar AM, Sánchez Casanova R. Explorando las bases pedagógicas como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación XXXIII,* 2024, 33(65), 166-188. <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E001>
9. Pegalajar MC. Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistémica. *Redined.* 2021, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
10. Zepeda- Hernández S, Abascal-Mena R, López-Ornelas E. Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Rx Ximhai.* 2016, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>
11. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. Tampere, Finland. New York: ACM; 2011, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
12. Edo Esther. Estudio mixto sobre la gamificación y su efecto en la motivación: Metodologías participativas en el contexto Universitario. *REDU. Revista de Docencia Universitaria.* 2024, 22(2), 214-232. <https://doi.org/10.4995/redu.2024.20804>
13. Montenegro-Rueda M, Fernández-Cerero J, Mena-Guacas A, Reyes-Rebolledo M. Impact of Gamified Teaching on University Student Learning. *Education Sciences.* 2023, 13(5), 1-13. <https://doi.org/10.3390/educsci13050470>
14. Szeto MD, Strock D, Anderson J, Sivesind TE, Vorwald VM, Rietcheck HR, Weintraub GS, Dellavalle RP. Gamification and Game-Based Strategies for Dermatology Education: Narrative Review. *JMIR Dermatol,* 2021, 4(2):e30325. <https://doi.org/10.2196/30325>
15. Wikipedia contributors. Pasapalabra. Wikipedia, la enciclopedia libre. 2025. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pasapalabra>
16. Ormazábal V, Hernández L, Zúñiga, F. El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa.* 2023, 25, e28, 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
17. Suárez-Obando F. Un marco ético amplio para la investigación científica en seres humanos: más allá de los códigos y las declaraciones. La propuesta de Ezekiel J. Emanuel. *pers.bioét.* 2015, 19(2), 182-197. <https://doi.org/10.5294/PEBI.2015.19.2.2>
18. Solanes M. Gamificación para motivar y evaluar el aprendizaje del Derecho en el aula inversa. *Revista CIDUI.* 2021. <https://raco.cat/index.php/RevistaCIDUI/article/view/380362/486205>
19. Colón A, Jordán J, Agredal M. Gamificación en educación: una panorámica obre el estado en cuestión. *Educ.Pesqui.* 2018, 44, e173773. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
20. Aparicio A, Rodríguez-Rodríguez E, López-Sobaler A, Navia B, Ortega RM. Eficacia del concurso "Pasapalabra" como herramienta de aprendizaje activo. XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Educar para transformar: Aprendizaje experiencial. Universidad Europea de Madrid. 2015. https://www.researchgate.net/profile/M_Teresa_Villalba/publication/284726267_Experiencias_de_uso_de_la_tablet_en_el_aula/links/570d0ade08ae2b772e42aad1/Experiencias-de-uso-de-la-tablet-en-el-aula.pdf

21. Elshiekh R, Butgerit L. Uso de la gamificación para enseñar a los estudiantes conceptos de programación. *Open Access Library Journal*. 2017, 4(8), 1-7. <http://dx.doi.org/10.4236/oalib.1103803>
22. Ormazábal V, Hernández L, Zúñiga F. El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*. 2023, 25, e28. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
23. Solanes Giralt M. Gamificación para motivar y evaluar el aprendizaje del derecho en aula inversa. *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)*. 2021, 5, 1-20. <https://raco.cat/index.php/RevistaCIDUI/article/view/380362>.



© 2025 Universidad de Murcia. Enviado para publicación de acceso abierto bajo los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 España (CC BY-NC-ND). (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).