

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL CRECIENDO EN HUMANIDAD

REVISTA SEMESTRAL

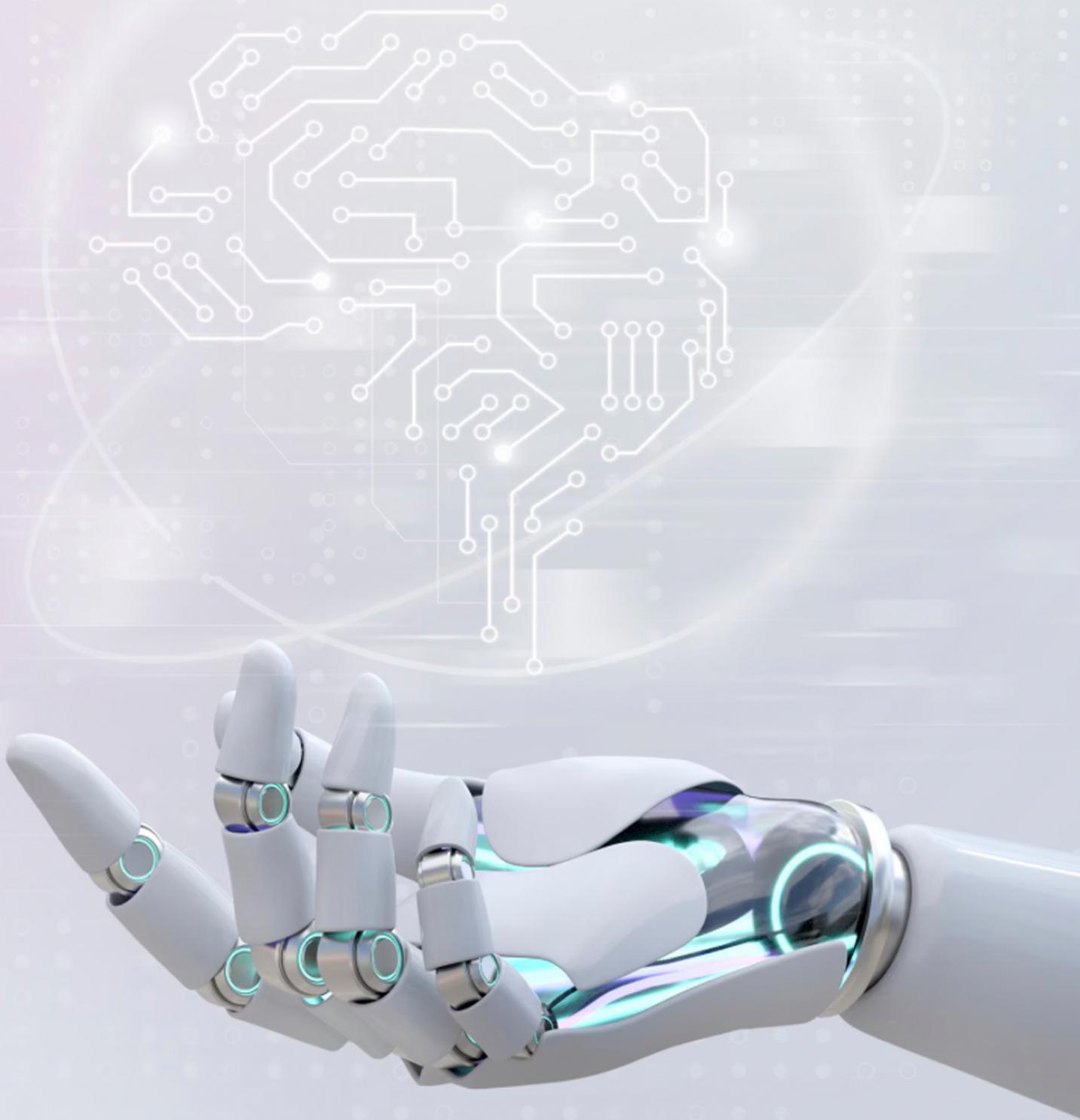


Universidad San Marcos  
Revista Académica Institucional



# ACADEMIA

**En esta sección podrás encontrar artículos académicos y artículos científicos de la comunidad universitaria en general, los cuales son originales, y describe resultados experimentales, nuevos conocimientos o experiencias basadas en hechos conocidos de sus autores.**



## EXPERIENCIA ESTUDIANTIL CON ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN LA ASIGNATURA: 05201 ANÁLISIS DOCUMENTAL I

<sup>1</sup> Ana Priscilla Ruíz Bustos, [aruizb@uned.ac.cr](mailto:aruizb@uned.ac.cr)

Máster en Ciencias de la Educación con énfasis en Docencia.  
Licenciada y Bachiller en Bibliotecología con énfasis en Gestión Documental  
de la Universidad Nacional de Costa Rica.

Profesora tutora de la Cátedra de Tratamiento de la Información, UNED.  
Universidad Estatal a Distancia

Código ORCID: <https://Orcid.Org/0009-0005-8240-220x>

<sup>2</sup> Ernesto Faerron Chavarría, [efaerron@uned.ac.cr](mailto:efaerron@uned.ac.cr)

Máster en Educación a Distancia E-Learning,  
Caribbean International University, de Curacao.  
Licenciatura y bachillerato en Bibliotecología, Universidad Nacional, de Costa Rica.

Coordinador, profesor tutor e investigador de la Cátedra de Tratamiento de la Información.  
Universidad Estatal a Distancia

Código ORCID: <https://Orcid.Org/0000-0002-9506-2313>

DOI: <https://doi.org/10.64183/vzj3f979>

Recibido: **Marzo 2025**

Aceptado: **Junio 2025**

**Resumen.** El estudio analizó la experiencia de 19 estudiantes en la asignatura Análisis Documental I: Catalogación de la UNED (2025) mediante actividades gamificadas. Utilizando un enfoque mixto, se evaluó el impacto en comprensión, motivación y retención de contenidos normativos (RDA). El 88,2% percibió utilidad en el cumplimiento de objetivos, destacando habilidades como análisis, autoevaluación y motivación. Un 71% señaló mejor retención de RDA, aunque un 29% sugirió ajustes en actividades. Los estudiantes valoraron la dinámica interactiva, pero propusieron mayor variedad (simulaciones, casos reales) y accesibilidad técnica. Se concluye que la gamificación es

efectiva en educación a distancia, potenciando aprendizajes complejos, pero requiere mejoras en diseño y diversidad de estrategias.

**Palabras clave:** material didáctico, juego educativo, bibliotecología, educación a distancia.

## ***STUDENT EXPERIENCE WITH GAMIFIED ACTIVITIES IN THE SUBJECT: 05201 DOCUMENTARY ANALYSIS I***

<sup>1</sup> *Ana Priscilla Ruíz Bustos, aruizb@uned.ac.cr*

<sup>2</sup> *Ernesto Faerron Chavarría, efaerron@uned.ac.cr*

*Received: March 2025*

*Accepted: June 2025*

**Abstract.** The study examined the experience of 19 students in the course Documentary Analysis I: Cataloging at UNED (2025) using gamified activities. A mixed-method approach assessed impact on comprehension, motivation, and retention of normative content (RDA). 88.2% perceived effectiveness in achieving objectives, highlighting skills like analysis, self-assessment, and motivation. 71% reported better RDA retention, though 29% suggested activity adjustments. Students valued interactive dynamics but proposed more variety (simulations, real cases) and technical accessibility. It concludes that gamification is effective in distance education for complex topics but requires improved design and diverse strategies.

**Keyword.** teaching material, educational game, library science, distance education.

## 1. INTRODUCCIÓN

La educación a distancia requiere de un gran compromiso por parte del estudiantado y la persona tutora, ambos actores desempeñan un papel importante; el primero (estudiante) debe tener compromiso con su autoaprendizaje, autonomía y, regular su tiempo de trabajo identificando las estrategias de aprendizaje dentro de su propio proceso (Moore, 1993; Candy, 1991). Por otro lado, el segundo (persona tutora) debe brindar estrategias de aprendizaje claras, inclusivas, pero sobre todo que sean de comprensión para toda la población estudiantil. Desde este punto de vista de la educación a distancia abordada por Covarrubias Hernández (2021)

Abordar la Educación a Distancia es evocar a la nueva modalidad de compartir conocimientos sin el acercamiento físico entre docentes y educandos, más si con la utilización de medios técnicos que permitan la interacción entre éstos, o como bien señaló Martínez (2008) se trata de una estrategia educativa en la cual confluyen los factores de espacio y tiempo, donde incluso la ocupación o el nivel de los participantes no condicionen el proceso enseñanza aprendizaje (p. 152).

Es decir, la educación a distancia se convierte en una alternativa que permite a las personas, aquellos quienes no pueden asistir de forma presencial a una casa de enseñanza, ya sea por

diversos motivos o factores: residen en zonas rurales, trabajan y no tiene el tiempo de asistir a clases presenciales, son jefas de hogar, el ingresar a una carrera universitaria a distancia, les brinda la posibilidad de tener acceso a la educación. Es importante indicar que esta modalidad de estudio favorece el aprendizaje autónomo mediante plataformas virtuales, las cuales deben estar desarrolladas de manera integral. Dentro de estas modalidades de estudio, existen novedosas formas de brindar un autoaprendizaje, como lo son las estrategias de gamificación, son métodos que permiten fortalecer o bien ampliar el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en novedosas formas de ampliar el conocimiento en el ámbito educativo.

Desde este contexto Rodríguez-Martínez (2021) indica que en la actualidad la educación superior exige a los docentes innovar

innovar recursos didácticos integrando tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza para despertar el interés del estudiante, cambiar su impresión en materias que lucen aburridas, porque los nuevos ingresantes a la universidad tienen una habilidad innata por que se han criado con la tecnología digital (p.1).

En ese sentido, la gamificación es herramienta, que por medio del juego motiva a los estudiantes a participar en su

propio aprendizaje, generando por medio de la competencia, innovación, interacción ampliar o bien repasar conocimientos vistos en módulos o sesiones anteriores. Para (Carbajal Destre et al., 2022) la gamificación “utiliza la estrategia del juego para movilizar a los estudiantes, encender el mecanismo del compromiso y motivarlos al aprendizaje haciendo uso de la propia voluntad del estudiante” (p.483). Además, el mismo autor destaca como la gamificación

Facilita que se aplique la gamificación y hace que la educación sea más eficiente, escalable, accesible e interactiva, por lo tanto, emplear la tecnología para impresionarlos y motivarlos a aprender de manera interactiva es una buena estrategia en la educación (Carbajal Destre et al., 2022, p. 484)

Asimismo, Prieto, citado por Carbajal (2022), afirmó que la gamificación aplicada con un soporte digital tiene un enorme potencial en el uso de herramientas de evaluación específicas, como seguimiento en tiempo real, o cualquier registro de datos (p. 484). Lo que destaca los beneficios de emplear la gamificación en entornos virtuales-a distancia, de manera que en materias que tienen un grado de complejidad sean vistas de manera más amigable, interactiva, motivacional e inclusive integradora, debido a que el uso de tecnologías esta caracterizado por ser empleado por una población académicamente

hablando más joven.

En el marco de la gamificación la aplicación web Geanially permite la creación de materiales formativos y comunicación de forma interactiva, como plataforma para el diseño de objetos de aprendizaje, permite construir recursos versátiles con intencionalidad pedagógica para lo que corresponda dentro un entorno virtual de aprendizaje o como objeto.

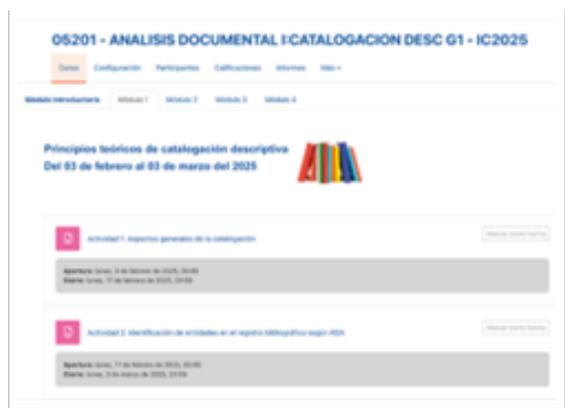
### **Carreras de Bibliotecología en la Universidad Estatal a Distancia (UNED)**

La UNED es la única universidad pública que oferta carreras de grado y pregrado a nivel a distancia. En esta oferta de carreras está el Diplomado, Bachillerato y Licenciatura en Bibliotecología y Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, la cual forma parte de las carreras de bibliotecología, forma parte ya que se oferta además Bibliotecología, Bibliotecas Educativas y Centros de Recursos para el Aprendizaje. Ambas carreras reciben cursos que son ofertados por la Cátedra de Tratamiento de la información. Esta cátedra se encarga de brindar asignaturas modulares del área de la bibliotecología como lo son: la organización de la información, indización y resumen, clasificación, lenguajes documentales, entre otros. En el segundo cuatrimestre se oferta la asignatura Análisis Documental I: Catalogación Descriptiva I, Código 05201, en la cual se desarrollan competencias y habilidades de organización

de la información por medio de la Normativas Internacionales (RDA) y otros.

Para el desarrollo de esta asignatura se desarrolla en cuatro módulos, en los primeros tres módulos se desarrollan dos actividades, con un valor porcentual asignado, y el cuarto módulo es desarrollado con una actividad final, la cual es la elaboración de un portafolio a partir del desarrollo de todas las actividades. Para este primer cuatrimestre del 2025, se decidió implementar un plan piloto, el cual consistió en integrar actividades de gamificación al finalizar cada uno de los módulos (Ver figura 1 y 2). Desde este contexto, el uso de juegos se convierte en unas herramientas de aprendizaje, ya que permite reforzar los contenidos vistos en cada una de las actividades y además de ampliar o mejorar los conocimientos, aunque implique que la única recompensa sea el propio aprendizaje.

**Figura 1.** Planificación de los módulos de la asignatura *Análisis Documental I: Catalogación Descriptiva I*



Fuente: Elaboración propia a partir de la planificación del curso, 2025.

**Figura 2.** Desarrollo de gamificación al finalizar el módulo 1



Fuente: Elaboración propia a partir de la planificación del curso, 2025.

### Objetivo General

Analizar la experiencia del estudiantado en la implementación de actividades gamificadas en la asignatura *Análisis Documental I: Catalogación Descriptiva I* de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) durante el primer cuatrimestre del 2025 para la evaluación de su impacto en la comprensión de contenidos, motivación y adquisición de habilidades en el proceso de aprendizaje.

### Objetivo Específicos

1. Identificar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de la gamificación en el cumplimiento de objetivos de aprendizaje.
2. Determinar si la gamificación mejora la retención de contenidos normativos (RDA) en comparación con métodos tradicionales.
3. Analizar las habilidades y conceptos

reforzados mediante las actividades gamificadas.

## 2. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se enmarca en un enfoque mixto con carácter descriptivo-exploratorio lo cual permitiría tener una comprensión completa del fenómeno en estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Con ello, analizar los datos numéricos y narrativos del estudiantado de la asignatura, con el fin de evaluar el impacto de las actividades de gamificadas aplicadas dentro del entorno virtual de aprendizaje.

En la investigación se estudiaron cinco variables: comprensión de contenidos, experiencia del estudiante, estrategia pedagógica, resultados y evaluación, mejoras para la gamificación de la asignatura. Se elaboro en un cuestionario por medio de la herramienta formulario Microsoft Forms. Este formulario está compuesto por 12 preguntas; cinco preguntas abiertas y cinco preguntas cerradas y dos de opción múltiple. La población participante del estudio son estudiantes de la asignatura Análisis Documental I: Catalogación Descriptiva I, desarrollado durante el primer cuatrimestre del 2025. En total hubo una participación de 19 personas de 23 estudiantes matriculados en la asignatura.

## 3. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN Y DISCUSIÓN

Dentro de los principales resultados expuestos, a la consulta si los estudiantes conocían el concepto de gamificación, dentro de las valoraciones 11 estudiantes indican que, si conocían del concepto de gamificación y que son: “elementos de juegos, permite aprender de forma dinámica”, “una forma de aprender de más motivados”, “usar elementos de los juegos, como puntos o recompensas, para aprender mejor”. Con respecto al resto de participantes: cuatro personas indican que “no conocían del concepto” y dos personas un “poco”, lo que se puede visualizar en la Ver tabla 1.

**Tabla 1.** Principales valoraciones indicadas por la población estudiantil ante la consulta si conocían el concepto de gamificación

Incidencias más relevantes por parte de los estudiantes encuestados
Sí, conozco el término. Es una forma de aprender y retener información de manera investigativa, analítica y dinámica
Sí, ya había escuchado sobre la gamificación. Básicamente es usar elementos de los juegos, como puntos, retos o recompensas, para hacer que aprender o trabajar sea más entretenido y motivador.
Sí, conozco el concepto de gamificación. Me parece una estrategia muy interesante y efectiva, ya que permite transformar experiencias de aprendizaje tradicionales en dinámicas más atractivas y motivadoras.
Sí, la he visto utilizada para hacer las actividades más motivadoras, interactivas y efectivas.
Sí, había escuchado antes sobre la gamificación, pero no tenía tan clara su definición como ahora, me parece una idea muy interesante porque hace que aprender sea algo más entretenido y menos pesado, al incorporar dinámicas de juego, uno se siente más motivado y con ganas de participar.
Sí, conocía el concepto. Sé que es usar elementos de los juegos, como puntos o recompensas, para aprender mejor o hacer que una actividad sea más entretenida.
Sí, conozco el concepto de gamificación. Es una estrategia muy útil en educación porque permite hacer el aprendizaje más dinámico, motivador y participativo.

<b>Incidencias más relevantes por parte de los estudiantes encuestados</b>
Sí, conocía el concepto de gamificación. Entiendo que se trata de aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos (como retos, recompensas o niveles) en entornos educativos o laborales para hacer más motivador el aprendizaje o la mejora de habilidades.
No lo conocía. No tenía el conocimiento del tema.
Sí, conozco el concepto de gamificación. Me parece una estrategia muy interesante y efectiva, ya que permite transformar experiencias de aprendizaje tradicionales en dinámicas más atractivas y motivadoras.

Fuente: Elaboración propia. (2025 a partir de respuestas suministradas por los participantes).

Algunas de las palabras más destacadas de lo que se comprende como concepto de gamificación visualizado en la nube de palabra (ver figura 3.)

**Figura 3.** Nube de palabras al concepto de gamificación aportado por la población estudiantil

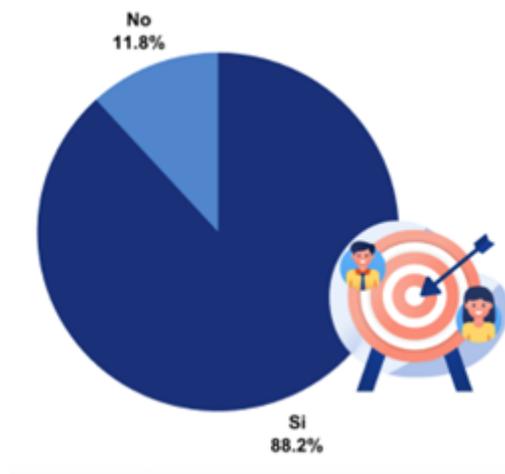


Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

A la consulta si la gamificación colaboró con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de la asignatura, un 88,2% de las personas participantes indican que el uso de la gamificación en la asignatura si les permitió o colaboró con el adecuado cumplimiento de objetivos. Sin embargo, un 11,8% indica que no se logró el cumplimiento de objetivos a partir del uso de gamificación, lo que deja en evidencia que la mayoría de las participantes si concuerdan en que el uso se elementos gamificados permiten un logro en

los objetivos de aprendizaje (ver Figura 4).

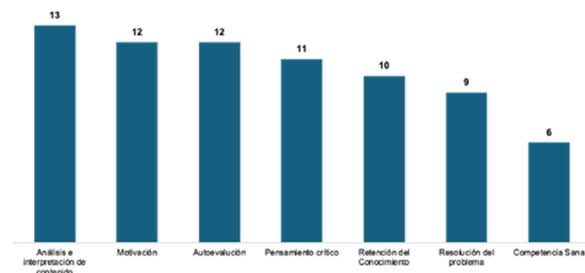
**Figura 4.** Gamificación colaboró con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Con respecto a las habilidades desarrolladas por medio de la gamificación de los contenidos las valoraciones con mayor rango son: análisis y e interpretación de los contenidos un 13%, autoevaluación 12%, motivación 12%, seguido de pensamiento crítico 11%. Con respecto al resto de las valoraciones: retención del Conocimiento 10%, resolución del problema 9% y por último competencia Sana 6%. Para lo cual se puede identificar que análisis y e interpretación de los contenidos, la autoevaluación y motivación son los principales factores que los estudiantes participantes ven de manera más positiva al emplear la gamificación en la asignatura (visualizar en la figura 5).

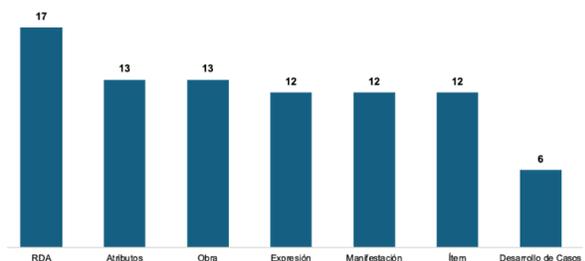
**Figura 5.** *Habilidades desarrolladas desde la gamificación de los contenidos*



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Con respecto a la consulta si los vistos en la asignatura Análisis Documental I: Catalogación Descriptiva I, se han reforzados a partir de la realización de actividades gamificadas, al identificar cuales conceptos han sido fortalecidos los participantes indican que: RDA es el elemento con mayor reforzamiento con un 17%, mientras que elementos como: atributos, obra, expresión, manifestación e ítem se mantienen con un 12% cada uno y el último elemento con menor reforzamiento es el análisis de casos, (ver figura 6).

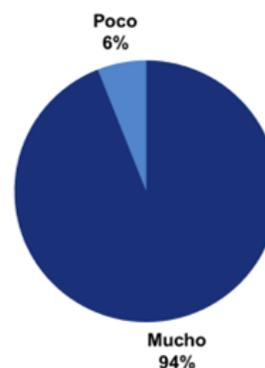
**Figura 6.** *Conceptos reforzados durante la actividad gamificada*



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Ante la consulta de como Influyó la gamificación en los contenidos de la asignatura y si estos motivaron al aprendizaje, un 94% de la población entrevistada indica que, sí se influyó en un mayor aprendizaje, al contrario de un 6% que indican que poco y para el indicador nada no existió respuesta (ver figura 7). Por lo que se puede identificar que desarrollar estrategias de gamificación motiva a los estudiantes a repasar los contenidos de la asignatura mediante el juego.

**Figura 7.** *La Influencia de la gamificación de los contenidos motivan a aprender*

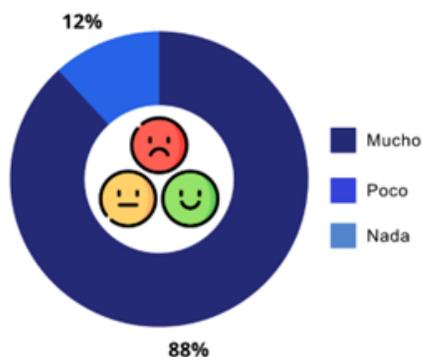


Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Con respecto a la consulta del nivel de satisfacción ante la experiencia de aprendizaje gamificada un 88% de las personas participantes indicaron que mucho. Otros entrevistados indicaron un 12% poco y para el indicador “nada” no existió respuesta (ver figura 8). Con lo que se visualiza que permitir experiencias de gamificación en entornos virtuales permite mayor satisfacción en la comprensión de los contenidos, con lo

que el nivel de satisfacción va de la mano con elementos de motivación para el desarrollo y aplicación de contenidos.

**Figura 8.** Satisfacción ante la experiencia de aprendizaje gamificada

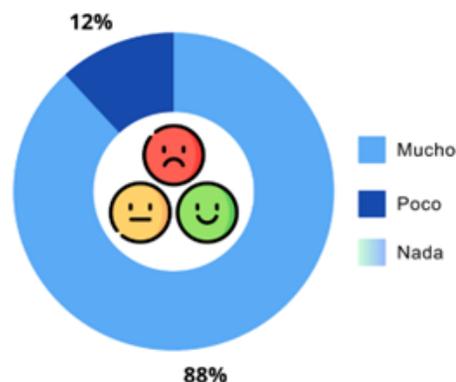


Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

A la consulta si la gamificación facilitó la adquisición de habilidades o conocimientos sobre el tema de RDA (norma para organizar los recursos de información de información en una biblioteca) un 88% de las y los estudiantes participantes indicaron que “mucho”. Para el criterio “poco” indicaron un 12%. Para el indicador “nada” no existió respuesta (ver figura 9). Con lo que se visualiza el planificar estrategias de gamificación permite la facilitación de la adquisición de habilidades o conocimientos sobre el tema de RDA.

Con respecto a la valoración de “la gamificación de la asignatura ayudó a mejorar la retención de los contenidos abordados en la asignatura”, un 71% de los estudiantes participantes indicaron que

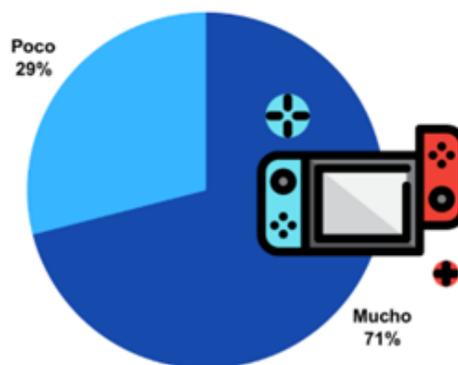
**Figura 9.** La facilitación de la gamificación permite la adquisición de habilidades y conocimientos sobre RDA



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

“mucho”. Mientras que un 29% para el criterio “poco”. Y para el indicador “nada” no existió respuesta (ver figura 10). Con lo que se visualiza el planificar estrategias de gamificación permite la facilitación de la adquisición de habilidades o conocimientos sobre el tema de RDA.

**Figura 10.** La gamificación de la asignatura ayudó a mejorar la retención de los contenidos



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Con respecto a la valoración donde se les consulta a los estudiantes de “cómo se sintieron acerca del desempeño en general cuando realizó la actividad de gamificada” se pueden observar mediante los aportes brindados por las y los participantes que la actividad gamificada ha permitido “autoevaluarse”, “ver los errores”, “reforzar aún más lo aprendido”, “permite actividades uno ya va adquiriendo el aprendizaje” por lo cual permite visualizar que los estudiantes han visto como positivo el desempeño en general de la actividad de gamificada (ver tabla 2)

**Tabla 2.** Principales valoraciones indicadas por la población estudiantil ante la consulta si conocían el concepto de gamificación

Desempeño en general cuando realizó la actividad de gamificada
Me ayudo a autoevaluarme y ver los errores, ya que, al ofrecer la opción de volver a intentarlo varias veces se logra aprender.
Me sentí más motivada y comprometida. Al tener retos y recompensas, me dio una razón extra para seguir trabajando en la actividad.
Desarrolle mejor retención de términos y me ayudo a autoevaluarme y saber que estudiar mejor.
Me asombró darme cuenta de la necesidad de reforzar aún más lo aprendido.
Bien, es una forma diferente de aprender. Fue un proceso más dinámico y entretenido, lo que hizo que me involucrara más en lo que estaba aprendiendo.
Me agrado, pero al ser actividades muy cortas, me dejaba con la idea de más ejercicios para practicar acerca de los contenidos de la asignatura.
Me sentí bastante bien con mi desempeño durante la actividad gamificada, aunque sé que puedo mejorar.
Al estar presentada de una forma más dinámica e interactiva, me resultó más fácil concentrarme y comprender los contenidos, además, me permitió repasar conceptos importantes de una manera menos tradicional.

**Desempeño en general cuando realizó la actividad de gamificada**

Al principio dudé un poco del conocimiento y erre por confusión, pero al percibir las respuestas correctas pude percatarme de mis errores y corregirlos.

Me pareció bastante entretenida, sin duda es una herramienta útil dentro del proceso de aprendizaje

Al principio cuesta comprender, pero con forme a las actividades uno ya va adquiriendo el aprendizaje y reconociendo errores.

Me sentí bien. La actividad fue más divertida y me ayudó a concentrarme mejor. Creo que aprendí más de lo normal porque estaba más motivado.

Me sentí bien logré mantener mi atención y disfrutar del proceso de aprendizaje.

Me sentí motivada y más involucrada en el aprendizaje. La dinámica del juego me ayudó a concentrarme mejor en los contenidos y a participar de manera activa, lo que mejoró mi desempeño general.

Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

**Figura 11.** Nube de palabras al desempeño de las actividades de gamificadas



Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Ante la consulta si la gamificación ayudó en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura en comparación con métodos tradicionales las personas participantes indicaron que “Sí, definitivamente. Creo que la gamificación hace que el aprendizaje sea más interactivo y menos monótono”, además de “por qué se incorporaron dinámicas lúdicas, creando un ambiente divertido, practico”, “creo que la gamificación ayudó mucho porque hizo el aprendizaje más dinámico y práctico” Por lo que se identifica que realizar actividades

gamificadas en la asignatura ayudó en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura en comparación con métodos tradicionales que ya forman parte de la asignatura (ver Tabla 3)

**Tabla 3.** Principales valoraciones indicadas por la población estudiantil ante la consulta si conocían el concepto de gamificación

<b>La gamificación ayudó en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura en comparación con métodos tradicionales</b>
Si me ayudo, me logre ir corrigiendo, analizando las respuestas fallidas y aprendiendo en el proceso.
Sí, definitivamente. Creo que la gamificación hace que el aprendizaje sea más interactivo y menos monótono. En los métodos tradicionales a veces el contenido se siente como una tarea más, pero con la gamificación, el proceso se vuelve más atractivo y práctico. Al estar involucrado en desafíos y recibir retroalimentación inmediata, se entiende mejor y se recuerda más fácilmente lo aprendido. Además, la competencia sana y la motivación extra ayudan a mantener el interés por aprender, algo que con métodos tradicionales no siempre se logra.
Si, por que se incorporaron dinámicas lúdicas, creando un ambiente divertido, practico y estimulante.
Todos tenemos diferentes formas de aprender y se ha demostrado que solo leyendo y leyendo no se capta lo mismo que con juegos.
De manera mixta, pues el enfoque en que es una actividad que complementa los conocimientos, pero en esta indirectamente se limita a ciertas preguntas y ciertos ejemplos.
No, es divertido, pero es poca la aplicación por lo que lo mejor sería desarrollar más prácticas gamificadas. Y Si, ayudo a reforzar conocimientos.
Sí, creo que la gamificación ayudó en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura en comparación con los métodos tradicionales, al utilizar dinámicas de juego, la experiencia se vuelve más participativa y motivadora, lo que facilita la comprensión y retención de los temas, también, al involucrarse activamente en los retos o actividades, se hace un aprendizaje más significativo, ya que uno no solo memoriza conceptos, sino que los aplica de forma práctica y contextualizada.
Claro que sí, el poder autoevaluarse y además con una herramienta que guía a encontrar el aprendizaje correcto es maravilloso.
Sí, creo que la gamificación ayudó en el aprendizaje. Fue más fácil recordar los contenidos porque la actividad era más dinámica y entretenida que una clase normal.
Sí, creo que la gamificación ayudó significativamente en el aprendizaje
Sí, creo que la gamificación ayudó mucho porque hizo el aprendizaje más dinámico y práctico. Al interactuar de forma lúdica con los contenidos, logré retener mejor la información y comprender los conceptos de una manera más clara que con métodos tradicionales.

Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Ante la consulta qué le gustaría ver sobre gamificación en futuros cursos en línea de organización de la información las personas participantes indican en sus valoraciones “Mas cantidad, ojalá una gamificación por tarea de asignatura para reforzar todos los conocimientos” esto porque los elementos de gamificación se desarrollaron por cada módulo al finalizar, lo que evidencia que existe apertura para el desarrollo de estas actividades en cada uno de los módulos. Otras percepciones identificadas son “sería interesante contar con una especie de “ranking” o sistema de puntos que nos motive a seguir participando”, lo que permite analizar otras aplicaciones para el desarrollo de las actividades gamificadas que permita dar una escala (ver Tabla 4).

**Tabla 4.** Qué le gustaría ver sobre gamificación en futuros cursos en línea

<b>Gamificación en futuros cursos en línea de organización de la información</b>
La gamificación, como se mencionó con anterioridad permite un aprendizaje más atractivo y fácil de ejecutar por lo que la carrera se adecua perfectamente a esta clase de técnica empleada.
Mas cantidad, ojalá una gamificación por tarea de asignatura para reforzar todos los conocimientos.
Me gustaría ver más interacción y dinamismo en los cursos, algo como misiones o desafíos que nos permitan aplicar lo aprendido de forma práctica. Tal vez incluir juegos de roles donde tengamos que tomar decisiones sobre cómo organizar información o resolver problemas reales de catalogación. También sería interesante contar con una especie de "ranking" o sistema de puntos que nos motive a seguir participando y aprendiendo, sin que se vuelva algo tan competitivo, sino como un reto personal.
Me gustaría que se incorporaran rankings entre Grupo para la motivación.
Casos reales de bibliotecas o centros de documentación que usan gamificación para catalogar, clasificar o capacitar al personal.

**Gamificación en futuros cursos en línea de organización de la información**

Actividades que incluyan una amplia variedad de temas. Sirve para practicar, pero indirectamente se requiere más ejemplos para poder aprenderlos desde esta vía.

Todo me ha parecido muy bien, he aprendido las practicas ayudan mucho.

Más actividades de gamificación. Mayor cantidad de desafíos y recompensas.

Me gustaría que en futuros cursos en línea de organización de la información se incluyeran más actividades gamificadas que integren casos reales o simulaciones, donde podamos aplicar los conocimientos adquiridos paso a paso. Este tipo de dinámicas no solo hacen el aprendizaje más entretenido, sino que ayudan a reforzar habilidades prácticas de forma creativa.

Me encantaría que también fueran asociables al sonido, para poder relacionar por ejemplo una música en general con el aprendizaje.

Que ojalá se pueda implementar en otras materias.

Me gustaría ver más juegos interactivos, como quizzes con puntajes o desafíos por equipos.

Me gustaría ver más elementos de gamificación que favorezcan la interacción y el aprendizaje práctico

Me gustaría que se incluyeran más actividades interactivas como juegos de preguntas, retos por equipos y misiones relacionadas con casos prácticos.

Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

Ante la consulta “qué cambios o mejoras sugiere para la planificación de los cursos en línea gamificados” los estudiantes indican que sería bueno que no solo de involucre por este curso, si no que se integre en otras asignaturas, otro importante aporte “simulaciones o actividades en las que podamos” “trabajar” con casos reales de organización de la información. Las valoraciones dadas por los estudiantes participantes pueden visualizarse en la Tabla 5.

**Tabla 5. Cambios o mejoras sugiere para la planificación de los cursos en línea gamificados**

**Cambios o mejoras sugiere para la planificación de los cursos en línea gamificados**

Mejoras en la cantidad por cuatrimestre, no solo uno por materia, si no uno por cada tarea asignada.

Creo que sería útil incluir más variedad de actividades, no solo cuestionarios, también simulaciones o actividades en las que podamos “trabajar” con casos reales de organización de la información.

La accesibilidad de la página o el programa con las computadoras, ya que tuve algunos problemas haciéndolo.

Incluirlos dentro del cronograma del curso para no olvidarlos.

Establecer una cantidad amplia de preguntas (más de 10), exponiendo distintos temas, casos u otros a fin de que la persona estudiante se sienta más inmersa a los conocimientos en las actividades de gamificación.

Sugiero que los cursos en línea gamificados incluyan una mayor variedad de actividades interactivas adaptadas a distintos estilos de aprendizaje, como videos breves, juegos tipo quiz o desafíos por niveles, más ejemplos.

En realidad, el enfoque esta más que bien. Si creo que podría valorarse hacer que el contenido sea más practica en si con más duración y contenidos teóricos.

Estaría bueno que los cursos gamificados tengan mejor ritmo, que no sean ni muy rápidos ni muy lentos. También que se escuche más la opinión de los estudiantes, para saber qué actividades les gustan más y cuáles no funcionan tanto.

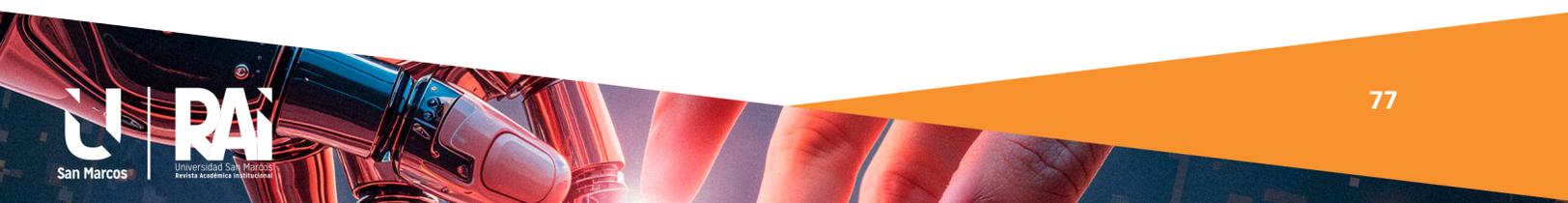
Tal vez se podría incluir la personalización del contenido según el nivel o el progreso del estudiante.

Sugiero que las instrucciones de las actividades gamificadas sean más claras desde el inicio y que se integren más dinámicas colaborativas. Además, sería ideal ofrecer retroalimentación inmediata al completar cada reto para reforzar el aprendizaje de forma más efectiva.

Fuente: Elaboración propia. (2025, a partir de respuestas suministradas por los participantes)

**4. CONCLUSIONES**

La mayoría del estudiantado un 88,2% percibió que las actividades gamificadas fueron útiles para cumplir los objetivos de aprendizaje planteadas en la asignatura. Además, destacaron que la gamificación, hizo el proceso más dinámico y motivador, en términos generales, permitiendo mayor



interacción con los contenidos. Esto sugiere que la integración de elementos lúdicos en entornos virtuales de aprendizaje puede ser una estrategia efectiva para fomentar el compromiso estudiantil.

Un 71% de los estudiantes indicó que la gamificación permitió una mayor retención de los contenidos relacionados con las normas RDA, en comparación con métodos que se aplicaban con regularidad. Sin embargo, el 29% consideró que el impacto fue limitado, por lo que apunta a la necesidad de ajustar o rediseñar las actividades para reforzar aspectos específicos de la normativa internacional, como casos prácticos más variados y casos de estudios más contextualizados.

Las actividades gamificadas fortalecieron habilidades clave importantes como la autoevaluación dentro del proceso propio de la persona estudiante, la retención de términos técnicos de la actividad bibliotecológica y la aplicación práctica de conocimientos. Además, conceptos centrales de catalogación descriptiva fueron reforzados mediante la repetición interactiva y la resolución de desafíos contextualizados. La nube de palabras y las respuestas cualitativas evidenciaron términos como “motivación”, “interactivo” y “práctica” como elementos destacados del aprendizaje.

Los estudiantes propusieron mejoras como aumentar la variedad de actividades (simulaciones, juegos de roles, desafíos

colaborativos), garantizar una mayor accesibilidad técnica y ampliar el número de ejercicios prácticos y reales. También se resaltó la importancia de integrar la gamificación en otras asignaturas y equilibrar la retroalimentación inmediata con la profundidad de los contenidos en las asignaturas.

La investigación demostró que la gamificación es una herramienta valiosa para entornos de educación a distancia, especialmente en carreras como la Bibliotecología y Ciencias de la Información. Su capacidad para combinar autonomía estudiantil con interacción lúdica la posiciona como una estrategia innovadora para abordar contenidos complejos como la normativa RDA.

## 5. CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Candy, P. C. (1991). *Self-direction for lifelong learning: A comprehensive guide to theory and practice*. Jossey-Bass.

Carbajal Destre, P, et al. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 6(23). <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a10-484-496.pdf>

Covarrubias Hernández, Liliana. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios*. <https://www.redalyc.org/journal/993/99365404012/html/>

Genially. (2025). Interactive content creation platform.

*<https://www.genially.com>*

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed). McGraw-Hill Education.

Moore, M. (1993). Theory of transaccional distance. En Keegan, D. (Ed), Theoretical principales of distance education (pp. 22-38). Routledge.

Rodríguez-Martínez, B. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. Revista Tecnológica-Educativa Docentes, 11(2), 57–65. *<https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>*