

La ludificación para la formación del usuario

Las experiencias de la Biblioteca de la Facultad de Teología de la Universidad Católica Argentina



Pablo R. Etchebehere

UCA. Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad de Teología. Buenos Aires, Argentina /
pret@uca.edu.ar | <https://orcid.org/0009-0005-9378-8945>

Resumen

El trabajo quiere hacer visible una práctica que se viene llevando a cabo en los últimos 5 años en la Biblioteca de la Facultad de Teología de la Universidad Católica Argentina. Esta práctica consiste en la utilización de juegos en orden a una primera formación del usuario. El trabajo muestra las dificultades y los logros en la realización año a año del proyecto como también ideas que pueden ser aprovechadas por cualquier biblioteca.

Palabras clave

Ludificación
Formación de usuarios
Biblioteca universitaria
Experiencias centradas en el usuario

Gamification for user training. The experiences of the Library of the Facultad de Teología at the Universidad Católica Argentina

Abstract

This paper aims to highlight a five-year-old practice that has been carried out at the Library of the Facultad de Teología at the la Universidad Católica Argentina. This practice consists of using games for initial user training. This work shows the difficulties and the achievements observed after having implemented the project for several years now. It also provides useful ideas that can be used by any library.

Keywords

Gamification
User training
University library
User-centered experiences

Artículo recibido: 12-05-2025. Aceptado: 21-11-2025

Introducción

La Facultad de Teología de la Universidad Católica Argentina ofrece cada año a los alumnos que ingresan una semana introductoria que brinda un panorama de los estudios que van a cursar. En ese marco la Biblioteca presenta a los ingresantes las

normas de uso de las instalaciones y del catálogo, y las colecciones y los servicios que van a tener a su disposición. Durante muchos años dicha presentación no pasaba de ser un recorrido por las diferentes salas —silenciosa y parlante—, las ubicaciones —biblioteca antigua y nueva— y en mostrar cómo se usaba el catálogo en línea. En el año 2019 al comenzar a planificar el año siguiente, uno de los integrantes del equipo comentó que había participado en una sala de escape y a partir de ahí nació la idea de realizar la presentación bajo la modalidad de un juego. Esta idea dio el puntapié para que, de ahí en más, la presentación de la Biblioteca a los ingresantes a la Facultad —y que sirve como una primera formación del usuario— aplique técnicas de ludificación.

Lo que buscamos en este escrito es mostrar la aplicación de principios de ludificación al ámbito de la formación de usuario en una biblioteca habiéndonos circunscripto —a priori— a los siguientes objetivos:

1. Visibilizar la Biblioteca
2. Propiciar un trabajo colaborativo entre los usuarios
3. Promocionar y difundir los recursos de la Biblioteca
4. Revalorizar los espacios de la Biblioteca
5. Difundir las colecciones

Contextualización de la experiencia

La Biblioteca de la Facultad de Teología de la Universidad Católica Argentina es una biblioteca departamental de la Universidad, especializada en Teología y Filosofía, que tiene más de 100 años de antigüedad. Se ubica en el barrio de Villa Devoto, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. La Biblioteca consta de cinco sectores, el primero es el Fondo Antiguo con cerca de 3100 obras que abarcan del siglo XVI al XIX. Un segundo sector es el de Hemeroteca con más de 300 publicaciones seriadas tanto abiertas como cerradas. El tercero corresponde a la Colección Principal en papel que es de acceso abierto y llega a 75.000 volúmenes. El cuarto sector lo conforma la Colección Electrónica con bases de datos especializadas y, finalmente, el quinto sector corresponde al depósito.

Potencialmente, la Biblioteca atiende las necesidades de un claustro estudiantil de alrededor de 400 alumnos en los ciclos de licenciatura, maestría y doctorado —acreditado y categorizado “A” por la CONEAU—. El claustro docente llega a unos 70 docentes, donde el 80 % tiene la máxima titulación académica. Al tener la Biblioteca un régimen de atención semipúblico, su público usuario es aún mayor que los claustros, con un movimiento de 700 usuarios al mes aproximadamente. El personal de la Biblioteca asciende a cuatro personas, dos de ellas con titulación bibliotecológica.

La experiencia que queremos presentar está dirigida a los alumnos que ingresan a primer año, siendo su número variable de los 78 a los 50 de acuerdo con las inscripciones anuales. Hay que tener en cuenta que nuestros usuarios—alumnos de la Facultad de Teología— ingresan a la misma más con una vocación de servicio o pastoral que con una vocación intelectual lo cual hace de la Biblioteca un lugar particularmente desconocido y extraño que exige una “visibilización” particular (Caballero Mora et al, 2024).

¿Gamificación, ludificación o aprendizaje a través del juego?

De acuerdo con Gudiño Mejía et al. (2024), el término “gamificación” surgió en 2002 y se fue incorporando desde el sector empresarial a otros sectores, y aunque es para nuestra lengua un anglicismo se ha adoptado prefiriéndose al de ludificación. Sin embargo, queremos destacar que, en el corriente año, el término “ludificación” fue ya incorporado al Diccionario de la Real Academia Española, no así “gamificación”. Ahora bien, Ordás (2018) nos habla de “Aprendizaje Basado en Juegos” (ABJ) lo que nos parece más apropiado y específico para nuestra experiencia dado que, de acuerdo con los objetivos que nos propusimos, nos interesa prioritariamente la formación del usuario para que su experiencia de biblioteca sea lo más provechosa posible, de modo que no es tanto jugar lo que nos proponemos sino aprender jugando (Prieto Andreu, 2020; Cisneros-Chavez et al, 2024; Batistello y Pereira, 2019). Ahora bien, ¿qué entendemos por juego en dicho aprendizaje? Ensayemos esta noción: actividad ficcionada, desafiante y competitiva gracias a la cual el usuario adquiere unos conocimientos específicos de un área determinada, en nuestro caso, el uso de una biblioteca especializada.

Como ya dijimos, antes del año 2020 la formación de usuario la hacíamos de un modo “escolar”, meramente informativo y ofreciendo un cuadernillo a modo de manual de usuario. Al utilizar esta nueva modalidad buscamos salir del esquema teórico para centrarnos en un modelo propio del hacer y no del saber, dado que no nos interesa que el alumno sepa como para rendir un examen sobre cómo se usa una biblioteca, sino que nos interesa que la use, que “haga” la biblioteca (Calvo, Herrero Martínez y Paniagua Bermejo, 2020). Ahora bien, dicha actividad para ser lúdica debe ser ficcionada, es decir, debe implicar una historia que le permita al usuario involucrarse, pero al mismo tiempo desdoblarse, ser otro, jugar un papel o ser protagonista. Mas aún, esta ficción tiene que tener dos características para que pueda apelar al hacer al que hicimos anteriormente referencia: estas características son el desafío y la competencia. Así entonces, la ficción, para ser un juego, debe mostrar un desafío, de lo contrario la ficción queda en el ámbito de la teoría y no nos exige el paso a la acción. A su vez apelar al desafío empodera al usuario dado que le da a entender que tiene la capacidad para protagonizar la historia. Y finalmente debe implicar una cierta superación que se da en la competencia. En nuestro caso esa competencia fue a nivel grupal.

Para concluir, y no menos importante, queremos agregar que en toda ludificación no se debe perder el carácter esencial, fundante: es un juego y por lo tanto debe producir satisfacción, disfrute o placer. Con otras palabras, la ludificación debe ser divertida. Esto lo aclaramos porque solemos asumir la ludificación como un método más, como una práctica incluso secundaria para “llamar la atención”, con estrategias tan estructuradas que nublan el juego mismo y lo convierten en un mecanismo de estímulo y respuesta. Este placer o satisfacción sólo puede aparecer —y esta fue una experiencia de los integrantes del equipo de la biblioteca— si el equipo que diseñó el juego se divirtió en la creación del mismo, dado que el juego, como dijimos, permite eso, no tomarse tan en serio (Edo, 2024; Perdomo Vargas y Rojas Silva, 2019). La satisfacción o disfrute crea, entonces, una empatía entre el usuario y el bibliotecario que, consideramos, ha sido el resultado más valioso de esta experiencia.

Pasos seguidos

Primera ludificación

El equipo de Biblioteca, como dijimos, está conformado por cuatro personas. Las tareas se dividieron de acuerdo con las aptitudes e intereses de cada uno (Ardila-Muñoz, 2019; Lombardelli, Torres y Fernandez, 2022). De este modo uno de los

integrantes investigó sobre la ludificación en sí (Hernández-Horta, Monroy-Reza y Jiménez-García, 2018) y luego sobre la aplicación en Bibliotecas. Otro de los integrantes escribió un guion que serviría de hilo conductor para el juego. Las otras dos personas diseñaron los juegos. Durante ese proceso el equipo concurrió a una sala de escape que, curiosamente, en el horario que podíamos asistir los cuatro, estaba ambientada en una biblioteca y terminaba con prácticas diabólicas...muy acordes para una Biblioteca de Teología.

A partir de la investigación descubrimos que debíamos seguir ciertas pautas las cuales las fuimos anotando en un pizarrón y a medida que avanzábamos en el diseño las íbamos completando. El guion que escribimos mostraba cómo había sido la vida del personaje Abelardo, que de niño había ingresado a un seminario para ser sacerdote. En su formación había encontrado en la biblioteca su refugio. Como señalamos la historia, la ficción tenía que permitir cierta inmersión (Fonts González, Hurtado Torres y Duran Castells, 2024). Con los años Abelardo había ido dejando pistas en sitios de la biblioteca y dentro de los libros que dejaba perpleja a la nueva y joven bibliotecaria Eloísa, más acostumbrada a los recursos electrónicos. Los nombres fueron elegidos de acuerdo con la célebre historia medieval de Eloísa y Abelardo, historia que los alumnos conocen al cursar historia de la filosofía medieval. En el guion, que compartimos en un video¹, no sólo contábamos la historia, sino que íbamos dando pistas que servían para el desarrollo del juego.

1. Para ver el video 1 ingresar en: <https://www.youtube.com/watch?v=ylobdzj71Cs>

Los juegos que se diseñaron tuvieron como fin principal introducir a los usuarios en los usos de la Biblioteca (Villamar Gavilanes y Sánchez Casanova, 2024). Así entonces, un juego les enseñaba la importancia de la signatura topográfica, teniendo en cuenta que la biblioteca está organizada con estantería abiertas y el usuario se autoabastece. Otro juego estaba orientado a que el usuario preste atención a la bibliografía que aparece en los programas de las asignaturas (fotos 1 y 2). El tercer juego se centraba en el uso del catálogo en línea y los pasos que había que seguir para hallar rápidamente la información. Finalmente, el último de los juegos los introducía a la hemeroteca de nuestra Biblioteca. Cada uno de los juegos se realizaba en el espacio donde estaba el material o el recurso que iban a utilizar y culminaba en una sala que ambientamos con ruidos y una “aparición” de Abelardo.

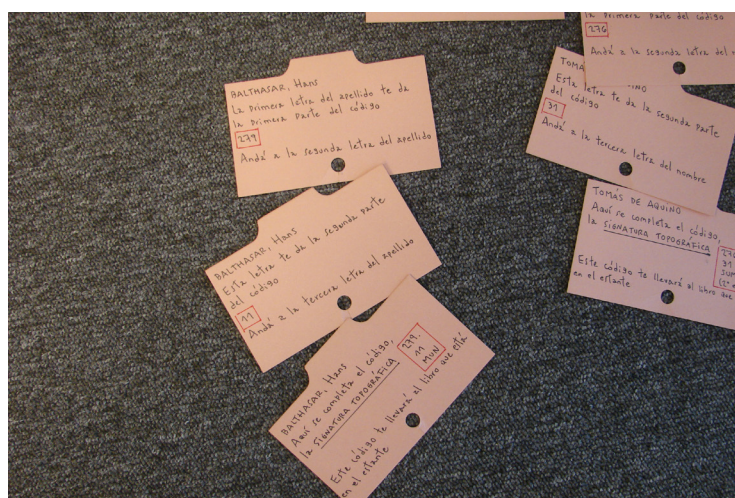


Foto 1. Bibliografía en los programas de las asignaturas



Foto 2. Bibliografía en los programas de las asignaturas

Estos pasos seguidos son fáciles de relatarlos, pero nos llevaron cuatro meses de trabajo. Una vez que concluimos el armado hicimos ensayos que cronometramos para saber dónde había que recortar o dónde había que alargar, qué consignas se entendían y cuáles no. Para eso le pedimos colaboración a nuestros colegas de la secretaría de la Facultad (foto 3) quienes participaron en el juego y nos dieron su mirada, la cual fue valiosísima teniendo en cuenta que no usan la biblioteca: lo que se asemejaba a nuestros ingresantes.

En la presentación participaron cerca de 70 usuarios divididos en grupos de 10 y la propuesta nos llevó cerca de tres horas. El día del juego reunimos a los alumnos y les pasamos un video el cual contaba quiénes eran los bibliotecarios Abelardo y Eloísa y en qué consistía la sala de escape, teniendo en cuenta que era “al modo de una sala de escape” porque lo que buscábamos era que aprendieran sobre la biblioteca y no tanto que pudieran “escapar”.



Foto 3. Participantes del juego

Tuvimos mucha suerte porque la presentación la hicimos el lunes 9 de marzo de 2020, el lunes siguiente se decretó el aislamiento por la pandemia de Covid-19, de modo que, si bien después de tanto trabajo pudimos llevar a cabo la experiencia, no pudimos evaluar el juego, pero sí logramos varios objetivos.

El primer objetivo fue conocernos mejor en cuanto equipo de biblioteca. Si bien llevamos más de 10 años trabajando juntos y, como dijimos anteriormente, nos organizamos de acuerdo con nuestras aptitudes, en la preparación descubrimos

habilidades que desconocíamos y aprendimos a suavizar asperezas y a entendernos mejor en cuanto personas y equipo. Otro objetivo que buscamos y que logramos es permitirles a los usuarios conocerse más rápidamente entre ellos, dado que al tener que enfrentar los desafíos del juego tuvieron que adoptar papeles de liderazgo, de entendimiento, de animación (que ayuda a saberse como comunidad y no solo como alumnos que escuchan clases (Ibarra y Vicente, 2021).

Segunda ludificación

El encierro que provocó la pandemia por el Covid-19 modificó muchos de los hábitos de una biblioteca y de la enseñanza. En el año 2021 la presentación en la semana introductoria se mantuvo, pero esta vez el desafío era hacerla virtualmente y siguiendo la modalidad de juego (Torres-Toukoudidis, Romero Rodríguez y Pérez Rodríguez, 2018). ¿Qué camino seguir? ¿Utilizar plataformas de juegos o crear nuestro propio juego? Después de un tiempo de investigación (Manso Rodríguez, 2022; Poveda Pineda, Limas-Suárez y Cifuentes-Medina, 2023) nos volcamos por la segunda de las propuestas. Nació así lo que denominamos “El Gran Juego de UCA” replicando virtualmente el juego de la oca².

2. Video 2: https://www.youtube.com/watch?v=x_LrQa84EzU
Video 3: <https://www.youtube.com/watch?v=1bnWTEwimVA>

Dividimos a los ingresantes en grupos -el haber utilizado plataformas como Zoom nos ayudó a trabajar virtualmente- y cada grupo tenía un “*gamemaster*” que dirigía el juego tirando unos dados virtuales que llevaba al grupo a una casilla determinada. Cada casilla tenía un desafío. En algunos casos había que buscar en el repositorio institucional y anotar qué profesor de la Facultad tenía más artículos publicados. En otro casillero se enseñaba a usar el catálogo, en otro las diversas bases de datos y encontrar la bibliografía correspondiente a una asignatura. Algunos casilleros tenían fotos nuestras para que nos conocieran o bien de las autoridades de la Facultad o profesores. Caer en algunas casillas restaba o sumaba puntos. En este juego agregamos una nueva modalidad. Había un grupo ganador. También notamos que el juego dependía mucho del “*gamemaster*” el cual debía, como un animador televisivo, mantener las ganas de jugar y animar al grupo en sus desafíos. Nuevamente, descubrimos que el equipo de biblioteca tenía, entre sus filas, potenciales animadores televisivos.

En el año 2022, el regreso a la presencialidad tenía las huellas del aislamiento. Si bien estábamos presentes lo teníamos que hacer guardando distancias y protocolos y algunas veces manteniendo un formato híbrido. Por eso, después de mucho pensar y consultar decidimos realizar la presentación dejando de lado la ludificación y adoptamos un formato de explicación como si fuera una conferencia o una clase.

Tercera ludificación

En el año 2023 decidimos aprovechar el modelo “juego de la oca” pero en versión real, es decir, construimos un tablero por los sitios de la Biblioteca (fotos 4 y 5). Con dados del tamaño de una pelota de fútbol preparamos recorridos en el suelo en tres espacios: el hall de entrada, la sala silenciosa y la parlante. En cada uno de estos espacios organizamos juegos de acuerdo con el lugar. Así preparamos juegos que apuntaban al modo de ingreso a la biblioteca y uso del catálogo, y juegos que apuntaban al descubrimiento de la signatura topográfica y la ubicación del material en la sala silenciosa. Por ejemplo: una tarea consistió en sacar un topográfico de una bolsa y, en el menor tiempo posible, ubicar el libro en la estantería y dejarlo en un carrito desde el cual, los bibliotecarios, lo devuelven a la estantería. Finalmente, en la sala parlante —donde se encuentran terminales para uso de los visitantes— nos centramos en el aprendizaje de recursos electrónicos.

En esta modalidad de ludificación los grupos compitieron entre sí tratando de realizar el recorrido en el menor tiempo posible. Y agregamos un nuevo elemento: cada integrante del grupo ganador recibía como regalo libros de la biblioteca. El agregar la medición del tiempo a la competencia otorgó a la experiencia un “drama” adicional que produjo una mayor interacción entre los integrantes del grupo. En cuanto al premio, son libros que no van a ser integrados al catálogo, ya sea porque no forman parte de la bibliografía o bien los tenemos repetidos, pero en todo caso son libros valiosos para la carrera a la cual ingresan. Una forma de hacer expurgo, pero con sentido. Como son alumnos que recién se incorporan y aún no conocen la bibliografía les otorgamos un plazo de un cuatrimestre para retirar el premio.



Foto 4. Modelo juego de la oca



Foto 5. Modelo juego de la oca

Cuarta ludificación

En esta cuarta versión de la presentación de la Biblioteca y sus recursos a los ingresantes a la Facultad de Teología volvimos al formato “sala de escape”. Titulamos el juego “Cerrando la Puerta del Infierno”. La metodología fue la siguiente. Luego de ingresar a la recepción de la biblioteca, se apagaban las luces y se reproducía sobre una de las paredes un video³. En el relato volvíamos a la figura del bibliotecario Abelardo que habíamos usado en la primera ludificación. Le pedimos a un profesor de la Facultad que nos grabara el texto que organizaba el juego. Dado el nombre del

3. Video 4: <https://www.youtube.com/watch?v=UDBFXMQ6Pw>

juego el texto comenzaba con los versos de la Divina Comedia de Dante Alighieri —también jugaba con la Eneida de Virgilio y curiosamente el día que hicimos la ludificación se celebraba en la Iglesia a San Virgilio—. El texto continuaba así:

“Estos versos de la Divina Comedia de Dante Alighieri los repetía cada día, así nos cuenta la leyenda, el primer bibliotecario, Abelardo. Había vivido en el siglo pasado y suya era la edificación de la Biblioteca. Ésta, según se sabe, se había construido sobre unas ruinas, algunos decían que eran de una cripta, otros decían que eran ruinas de un cementerio.

Como Abelardo era un estudioso del Apocalipsis, de las profecías y de la Escatología tuvo la sospecha de que, en los cimientos más profundos de la Biblioteca, se escondía la Puerta del Infierno.

En su amor a la lectura descubrió, con gran espanto, que en algún día de marzo del año 2024 —tal vez el día de San Virgilio— la Puerta del Infierno se abriría si, los que estaban en ese momento en la Biblioteca, no encontraran las claves para cerrarla hasta el fin de los tiempos. Pero no perdió la esperanza: alguien seguramente resolvería los enigmas.

¡¡No pierdan la fe pero apúrense!!

¡El tiempo pasa y la puerta no debe abrirse!

Vayan rápido a lo más viejo de esta sala. Luego a lo más nuevo. Finalmente, a lo presente que está en la otra

¡¡¡Dense prisa el tiempo corre y la puerta no debe abrirse!!!”

Dado que ambientamos los juegos a partir del texto del Dante utilizamos un manga de la Divina Comedia como hilo conductor a lo largo de los diferentes acertijos y pruebas. El manga lo podían descargar desde el recurso de libros electrónicos de la Biblioteca. Con esto buscábamos relacionar el fondo en papel con el fondo digital.

En determinado momento del juego volvía proyectarse en la pared la puerta del infierno abriéndose, con este efecto buscábamos darle dramatismo y generarles ansiedad y que jugaran más como equipo.

Como en los juegos anteriores hubo un equipo ganador y retiraron los libros de premio (Foto 6).



Foto 6. Usuarios en la ludificación

Quinta ludificación

En este año 2025 organizamos la ludificación con la modalidad “cambio de papeles”, de modo que los ingresantes tuvieron que hacer de bibliotecarios y nosotros de usuarios. El primer desafío fue enseñarles a ser bibliotecarios... ¡antes de conocer la Biblioteca! Para ello, en el mes de noviembre de 2024 filmamos un audiovisual con diversos pasos⁴. En el primer paso brindábamos información sobre el ingreso a la Biblioteca, por ejemplo, como dejar los bolsos en los armarios o registrarse al ingresar. El segundo paso se centraba en los usos permitidos tanto en la Sala Silenciosa como en la Sala Parlante. En el tercer paso representamos la búsqueda del material en el catálogo en línea y cómo descubrir las localizaciones. Finalmente nos centramos en el modo de uso del material, como, por ejemplo, no guardarlo nuevamente en el estante, para concluir con la modalidad de préstamo a domicilio.

4. Video 5: <https://www.youtube.com/shorts/HAswLBMMYvo>

Este video se subió a las redes que usamos en Biblioteca —en Instagram, @biblioteca.teologia.uca— y se invitó a los ingresantes a que lo vieran previamente dado que sobre él íbamos a centrar la ludificación. Pero ¿en qué consistió la ludificación? Gabriela e Irene —dos de las bibliotecarias— hicieron de usuarias, pero con una modalidad diversa. Una de ellas hacía todo lo que se recomendaba en el audiovisual, la otra bibliotecaria todo lo que el contenido desaconsejaba (fotos 7 y 8). De este modo cada equipo iba logrando puntos si descubría los errores o ayudaba eficazmente a la usuaria. Los juegos se puntuaban a medida que se iban realizando, al modo como los habíamos grabado, dado que el video nos servía de guion del juego.

Esta ludificación fue un desafío dado que no podíamos saber qué recepción y comprensión habían tenido del contenido subido a las redes. De hecho, no habíamos registrado un número alto de visualizaciones en las redes que nos diera una pauta de la comprensión del mismo. Sin embargo, el resultado de la experiencia fue muy bueno dado que los usuarios, por ejemplo, corregían a las bibliotecarias en situaciones que no habíamos previstos como el hablar en voz alta en la sala silenciosa al dar una indicación.



Foto 7. Cambio de roles



Foto 8. Cambio de roles

Conclusión

La experiencia de ludificar la formación inicial del usuario nos brindó varios resultados. Por una parte y tal como señala la bibliografía, la experiencia ayuda al fortalecimiento del equipo de biblioteca. Como señalamos anteriormente la experiencia de descubrir talentos ocultos o, si ya eran conocidos, de desarrollarlos y acrecentarlos. Y si bien estamos acostumbrados a trabajar en equipo cotidianamente esta modalidad fue una experiencia concentrada dentro de la organización anual de la biblioteca. Tiempos, espacios, talentos, discusiones, decisiones, todo esto en pos de un objetivo: formar al usuario. Finalmente, queremos resaltar que todas las ludificaciones se realizaron con gastos mínimos apelando, aquí también, a la creatividad del equipo.

Por otra parte, y ya del lado del usuario, la ludificación ofrece la posibilidad que los usuarios tengan que interactuar obligadamente, aunque bajo la forma de un juego. A su vez, les muestra una faceta más cercana de la biblioteca, no tanto como templo del saber sino más bien como jardín de conocimientos. Algo que nos sorprendió a partir de la experiencia de este año fue la rápida asimilación de las pautas de la biblioteca. Pudimos notar que los usuarios que ingresaron este año son más autónomos que años anteriores en el uso de los recursos y espacios de la biblioteca. No sabemos si se debió al juego de cambio de roles o porque son más atentos que otras promociones, pero al correr de los meses notamos que el aprendizaje del uso de biblioteca fue mucho más efectivo con lo cual seguiremos, como hipótesis, el uso de la modalidad “cambio de roles” en próximas actividades.

Referencias Bibliográficas

- » Ardila-Muñoz, Jimmy Yordany. 2019. Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. En *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*. Vol. 12, no. 24, 71-84. <<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>>
- » Batistello, Paula y Alice Theresinha Cybis Pereira. 2019. El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. En *Arquitectura y Urbanismo*. Vol. 40, no. 2, 31-42. <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376862224003>> [Consulta: 29 abril 2025].
- » Caballero Mora, Laura V., Adrián E. Quintana Alvarez, Mauricio Rojas Contreras y Dewar Rico-Bautista. 2024. Uso de la gamificación como apoyo en el aprendizaje: Un análisis bibliométrico. En *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*. No. Extra 71, 302-315. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9859983>> [Consulta: 29 abril 2025].
- » Calvo, Luis F., Raúl Herrero Martínez y Sergio Paniagua Bermejo. 2020. Influencia de procesos de ludificación en entornos de aprendizaje STEM para alumnos de Educación Superior. En *Trilogía. Ciencia Tecnología Sociedad*. Vol. 12, no. 22, 35-68. <<https://doi.org/10.22430/21457778.1604>>
- » Cisneros-Chavez, Betsy, Sheyla Ojeda-Collazos, Charlene Benique-Ramos y Emilio Valdivia-Cisneros. 2024. Sistemas de efectividad de la gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. En *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*. No. Extra 70, 190-220. <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9886363>> [Consulta: 29 abril 2025].
- » Edo, Esther. 2024. Estudio mixto sobre la gamificación y su efecto en la motivación: metodologías participativas en el contexto universitario. En *REDU. Revista de Docencia Universitaria*. Vol. 22, no. 2, 214-232. <<https://doi.org/10.4995/redu.2024.20804>>
- » Fonts González, Elisabet, Daniel Hurtado Torres y Jaume Duran Castells. 2024. Gamificación e innovación en parques temáticos: mecánicas de juego en experiencias narrativas inmersivas. En *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*. Vol. 24, no. 3, 239-256. <<https://doi.org/10.5209/arab.96266>>
- » Gudiño Mejía, Carla B., Jacob Y. Bolaños Enríquez, Verónica A. Melo López, Angie E. Pazmiño Játiva y Liliana M. Rosero Moscoso. 2024. Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria. En *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. Vol. 5, no. 4, 3665 – 3679. <<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>>
- » Hernández-Horta, Ingrid. A., Anderson Monroy-Reza y Martha Jiménez-García. 2018. Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior. En *Formación Universitaria*. Vol. 11, no. 5, 31-40. <<http://dx.doi.org/10.4067/So718-50062018000500031>>
- » Ibarra, Guillermo A. Raffo y Judith S. Yangali Vicente. 2021. Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado. En *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*. No. 44, 21-37. <<https://doi.org/10.17013/risti.44.21-37>>

- » Lombardelli, María Julieta, Diego Torres y Alejandro Fernandez. 2022. Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos. En *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*. No. 110, 77-91. <<https://doi.org/10.18682/cdc.vi110.4063>>
- » Manso Rodríguez, Ramón A. 2022. Gamificación en bibliotecas para la alfabetización mediática e informacional, tendencias, buenas prácticas y recomendaciones. En *Bibliotecas. Anales de Investigación*. Vol. 18, no. 3, 166-170. <<https://revistasbnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/467>> [Consulta: 29 abril 2025].
- » Ordás, Ana. 2018. *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Barcelona: Editorial UOC. 142 p.
- » Perdomo Vargas, Iván R. y Julie A. Rojas Silva. 2019. La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. En *REXE: Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. Vol. 18, no. 36, 161-175. <<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>>
- » Poveda Pineda, Derly F., Sonia J. Limas-Suárez y José E. Cifuentes-Medina. 2023. La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. En *Educación y Educadores*. Vol. 26, no. 1, e2612. <<https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>>
- » Prieto Andreu, Joel M. 2020. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. En *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*. Vol. 32, no. 1, 73-99. <<https://doi.org/10.14201/teri.20625>>
- » Torres-Toukourmidis, Ángel, Luis M. Romero Rodríguez y Amor Pérez Rodríguez. 2018. Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. En *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Vol. 21, no. 1, 95-111. <<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>>
- » Villamar Gavilanes, Ana M. y Ricardo Sánchez Casanova. 2024. Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. En *Educación*. Vol. 33, no. 65, 166-188. <<https://doi.org/10.18800/educacion.202402.E001>>