

LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN PRAGMÁTICA: INCENTIVANDO EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



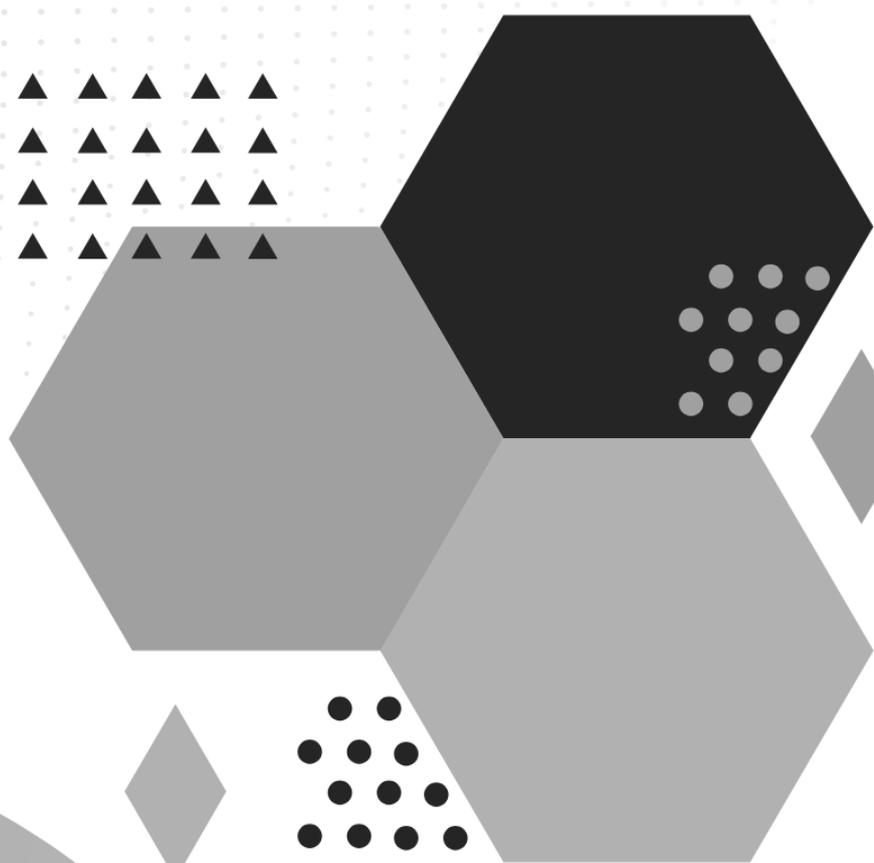
Sonia Vilchez Guzmán
Benedicto Baca Rosado
Janner Erwin Chávez Pérez
Fredy Roger Flores Flores
Belmar Sinarahua Pérez



LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN PRAGMÁTICA: INCENTIVANDO EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



Sonia Vilchez Guzmán
Benedicto Baca Rosado
Janner Erwin Chávez Pérez
Fredy Roger Flores Flores
Belmar Sinarahua Pérez



Editora Omnis Scientia

**LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN PRAGMÁTICA: INCENTIVANDO EL
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

1ª Edición

RECIFE - PE

2024

Editor en jefe

Dr. Daniel Luís Viana Cruz

Autores

Sonia Vilchez Guzmán

Benedicto Baca Rosado

Janner Erwin Chávez Pérez

Fredy Roger Flores Flores

Belmar Sinarahua Pérez

Consejo editorial

Dr. Amâncio António de Sousa Carvalho – ESS-UTAD – Portugal

Dr. Cássio Brancaleone – UFFS – Brasil

Dr. Marcelo Luiz Bezerra da Silva – UEPa – Brasil

Dra. Pauliana Valéria Machado Galvão – UPE – Brasil

Dr. Plínio Pereira Gomes Júnior – UFRPE – Brasil

Dr. Walter Santos Evangelista Júnior – UFRPE – Brasil

Dr. Wendel José Teles Pontes – UFPE – Brasil

Editores de Área - Ciências Humanas

Dr. Antônio Nolberto de Oliveira Xavier

Dr. Cássio Brancaleone

Dr. José Edvânio da Silva

Dr. Santiago Andrade Vasconcelos

Assistente Editorial

Thialla Larangeira Amorim

Imagem de Portada

Canva e Freepik

Edición de Arte

Vileide Vitória Larangeira Amorim



**Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons – Atribuição-
NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.**

**O conteúdo abordado nos artigos, seus dados em sua forma, correção e
confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.**

**Este livro é o resultado de uma pesquisa científica em atividades de ciência e
tecnologia.**

O trabalho foi revisado por pares acadêmicos externo antes de ser publicado.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Lumos Assessoria Editorial

G192 La gamificación en la formación pragmática : incentivando el aprendizaje en la educación superior [recurso eletrônico] / Sonia Vilchez Guzmán ... [et al.]. — Recife : Omnis Scientia, 2024.
Dados eletrônicos (pdf).

Inclui bibliografia.

ISBN 978-65-6036-717-3

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3

1. Psicologia da aprendizagem. 2. Educação - Finalidades e objetivos. 3. Prática de ensino. 4. Jogos educativos. 5. Professores - Formação. I. Guzmán, Sonia Vilchez. II. Rosado, Benedicto Baca. III. Pérez, Janner Erwin Chávez. IV. Flores, Fredy Roger. V. Pérez, Belmar Sinarahua.

CDD23: 370.71

Bibliotecária: Priscila Pena Machado - CRB-7/6971

Editora Omnis Scientia

Av. República do Líbano, nº 251, Sala 2205, Torre A,
Bairro Pina, CEP 51.110-160, Recife-PE.

Telefone: +55 87 99914-6495

editoraomnisscientia.com.br

contato@editoraomnisscientia.com.br



AUTORES

Sonia Vilchez Guzmán

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

<https://orcid.org/0000-0002-4197-9556>

Benedicto Baca Rosado

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

<https://orcid.org/0000-0002-3882-2240>

Janner Erwin Chávez Pérez

Universidad César Vallejo

<https://orcid.org/0000-0002-7028-6652>

Fredy Roger Flores Flores

Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios

<https://orcid.org/0000-0002-5176-3396>

Belmar Sinarahua Pérez

I.E.P. N° 61172 Jorge Alfonso Vasquez Reategui La Media Loma

<https://orcid.org/0009-0005-7336-8855>

CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
RESUMEN.....	11
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN.....	13

CAPÍTULO I

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.....14

- 1.1. Gamificación: nociones generales
- 1.2. La gamificación en el aprendizaje autorregulado del estudiante universitario
- 1.3. Desarrollo de la gamificación en entornos presenciales y virtuales
- 1.4. Ventajas de la gamificación
- 1.5. Aplicación de la gamificación en el diseño de clases
- 1.6. Barreras para implementar la gamificación en la educación superior

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3/14-25

CAPÍTULO II

FORMACIÓN PRAGMÁTICA.....26

- 2.1. Alcances generales sobre el enfoque pragmático
- 2.2. Desarrollo de habilidades pragmáticas en los estudiantes
- 2.3. Rol del docente en la formación pragmática
- 2.4. Competencias pragmáticas y el mundo laboral
- 2.5. Innovación y nuevas tecnologías en la formación pragmática

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3/26-36

CAPÍTULO III

APRENDIZAJE.....37

- 3.1. Aspectos fundamentales sobre el aprendizaje

- 3.2. Tipología del aprendizaje
- 3.3. Modelos teóricos del aprendizaje
 - 3.3.1. Modelo constructivista
 - 3.3.2. Modelo conductista
 - 3.3.3. Modelo del aprendizaje por descubrimiento
 - 3.3.4. Modelo del aprendizaje social
- 3.4. Estilos de aprendizaje
- 3.5. Principales dificultades en el aprendizaje
- 3.6. Importancia del aprendizaje en el contexto social

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3/37-50

CAPÍTULO IV

LA GAMIFICACIÓN: UNA NUEVA FORMA DE APRENDIZAJE PRAGMÁTICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.....51

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3/51-61

CAPÍTULO V

LA GAMIFICACIÓN EN EL SISTEMA EDUCATIVO.....62

- 5.1. Beneficios de la gamificación en el proceso educativo universitario
- 5.2. La gamificación en la innovación y calidad educativas
- 5.3. Incidencia de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico

DOI: 10.47094/978-65-6036-717-3/62-68

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión.....	53
Tabla 2. Estrategias utilizadas en la gamificación.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso de selección de los artículos.....	54
Figura 2. Publicaciones por año.....	55
Figura 3. Base de datos más utilizada.....	55

RESUMEN

El uso de la gamificación en contextos no lúdicos ha despertado el interés de los educadores y de la comunidad científica debido a las diferentes estrategias que, como elemento innovador, proporciona a la educación. Diversos estudios han demostrado que la gamificación, al ser una estrategia didáctica, genera mayor motivación y es más atractiva para el estudiante. La educación superior no ha escapado a esta situación, ya que se trata de un ámbito que también aprovecha las bondades brindadas por la gamificación; de allí la importancia de establecer el impacto de esta en la educación superior como una nueva manera de ejecutar una formación más pragmática.

En función de ello, el objetivo de esta publicación es establecer el impacto de la gamificación en la educación superior como estrategia de aprendizaje pragmático. Se realizó una revisión sistemática apoyada en la metodología Prisma, y se utilizaron las bases de datos de WoS, PubMed, SciELO y Scopus para dicha búsqueda, para lo cual fueron creados algunos criterios de inclusión y exclusión. La búsqueda inicial dio como resultado 905 artículos potencialmente relevantes; una vez aplicados los criterios de selección, solo se pudo conservar 19 estudios. Los resultados evidenciaron que la mayor producción científica referida al tema se dio en los años 2019 y 2020; además, la base de datos más usada fue Scopus y el inglés fue el idioma más utilizado en los estudios sobre la gamificación en la educación superior.

Las conclusiones muestran el impacto y el potencial educativo de estos nuevos entornos de aprendizaje brindados por la gamificación como estrategia práctica en la educación superior. Asimismo, se puso de manifiesto la influencia de la gamificación en la motivación, la cooperación, la creatividad y la capacidad de resolver problemas en el estudiante universitario, ya que les ofrece diferentes posibilidades de uso, no solo a este, sino también al docente. Finalmente, promueve el aprendizaje mediante la práctica e integración de lo aprendido.

Palabras clave: gamificación, estrategias de enseñanza, práctica, educación superior, aprendizaje

ABSTRACT

The use of gamification in non-game contexts has aroused the interest of educators and the scientific community due to the different strategies that, as an innovative element, it provides to education. Several studies have shown that gamification, as a didactic strategy, generates greater motivation and is more attractive to students. Higher education has not escaped this situation, as it is an area that also takes advantage of the benefits offered by gamification; hence the importance of establishing the impact of gamification in higher education as a new way of executing a more pragmatic training.

Accordingly, the aim of this publication is to establish the impact of gamification in higher education as a pragmatic learning strategy. A systematic review was carried out using the Prisma methodology, and the WoS, PubMed, SciELO and Scopus databases were used for the search, for which some inclusion and exclusion criteria were created. The initial search resulted in 905 potentially relevant articles; once the selection criteria were applied, only 19 studies were retained. The results showed that the highest scientific production referred to the topic occurred in the years 2019 and 2020; furthermore, the most used database was Scopus and English was the most used language in the studies on gamification in higher education.

The conclusions show the impact and educational potential of these new learning environments provided by gamification as a practical strategy in higher education. Likewise, the influence of gamification on motivation, cooperation, creativity and problem-solving skills in university students was revealed, as it offers different possibilities of use, not only to the student, but also to the teacher. Finally, it promotes learning through practice and integration of what has been learned.

Keywords: gamification, teaching strategies, practice, higher education, learning

INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha consolidado como una nueva forma de aprendizaje pragmático en la educación superior, al transformar el enfoque tradicional del aprendizaje teórico en experiencias interactivas y aplicables. Su objetivo principal es establecer un impacto tangible en la adquisición de conocimientos, al involucrar al estudiantado de manera más activa y participativa. Al incorporar dinámicas de juego, la gamificación promueve la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, facilitando un aprendizaje más eficiente y aplicable en contextos reales, lo que prepara mejor al estudiante para afrontar desafíos en el ámbito profesional.

En el primer capítulo, se exploran nociones generales sobre la gamificación y cómo esta influye en la autorregulación del aprendizaje en los discentes universitarios, tanto en entornos presenciales como virtuales. También se destacan las ventajas y desafíos de implementarla en el diseño de clases.

El segundo capítulo aborda la formación pragmática, sus alcances y el papel del docente en el desarrollo de competencias aplicables en el mundo laboral. Por otro lado, en el tercer capítulo se discuten los aspectos clave del aprendizaje, incluyendo sus tipos, modelos teóricos (constructivista, conductista, por descubrimiento, social) y los estilos de aprendizaje. Además, aborda las principales dificultades y la relevancia del aprendizaje en contextos sociales.

Finalmente, los capítulos 4 y 5 exploran la gamificación como un método pragmático de aprendizaje y su impacto en la motivación y el rendimiento académico, vinculando los beneficios que aporta a la calidad educativa universitaria. Su propósito fue establecer el impacto de la gamificación en la educación superior como estrategia de aprendizaje pragmático.

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

La gamificación en la educación superior es una estrategia pedagógica que utiliza elementos del diseño de juegos para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando el compromiso y la motivación del estudiantado. Esta metodología busca transformar la experiencia educativa en algo más atractivo y participativo, permitiendo que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. En el contexto del aprendizaje autorregulado, la gamificación permite a los estudiantes establecer metas, elegir estrategias y monitorear su progreso, facilitando así una mayor autonomía y responsabilidad en su formación (Pegalajar, 2021).

Según Heredia-Sánchez *et al.* (2020), la implementación de la gamificación se adapta tanto a entornos presenciales como virtuales, ya que aprovecha las plataformas educativas para integrar puntos, insignias y tablas de clasificación que estimulan la competencia sana y el trabajo en equipo. En el aula física, se pueden diseñar actividades que transformen los contenidos académicos en misiones o desafíos que los estudiantes deben resolver. Sin embargo, a pesar de sus numerosas ventajas, como la mejora en la salvaguardia de conocimientos y el desarrollo de habilidades del siglo XXI, la gamificación enfrenta varios desafíos en la educación superior.

Entre las barreras más relevantes se encuentran la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, la falta de formación adecuada para implementar estas técnicas, y limitaciones en recursos e infraestructura tecnológica. Además, la evaluación del aprendizaje en entornos gamificados puede resultar compleja, lo que pone en cuestión la efectividad de esta metodología. En resumen, aunque la gamificación ofrece un gran potencial para transformar la educación superior, es fundamental abordar estas barreras para maximizar sus beneficios y garantizar su sostenibilidad en el tiempo (Alonso-García *et al.*, 2021).

En síntesis, la gamificación en la educación superior representa una oportunidad valiosa para transformar el aprendizaje, haciendo que este sea más dinámico y efectivo. Sin embargo, para que su implementación sea exitosa, es crucial abordar las barreras existentes, como la resistencia al cambio y la falta de formación docente. Al superar estos desafíos, se puede maximizar el potencial de la gamificación, no solo para motivar a los estudiantes, sino también para fomentar un aprendizaje más autorregulado y colaborativo que prepare a los alumnos para enfrentar los retos del siglo actual.

1.1. Gamificación: nociones generales

De acuerdo con Pegalajar (2021), la gamificación es una técnica educativa que aprovecha las características de los juegos —como el uso de reglas, recompensas y

desafíos— para mejorar la participación y el compromiso en actividades que no son inherentemente divertidas. El concepto parte de la idea de que muchos procesos, tanto en la educación como en el ámbito empresarial, pueden ser percibidos como monótonos o repetitivos. Al incluir elementos lúdicos, se busca hacer estas actividades más atractivas y motivadoras. Esto genera un ambiente donde el esfuerzo es reconocido y recompensado, lo que aporta un mayor involucramiento por parte de los participantes. La gamificación, además, ha demostrado ser eficaz en contextos como la formación empresarial, el *marketing* y, sobre todo, la educación, donde puede ayudar a aumentar la retención de conocimientos y la motivación del estudiante.

Para Martínez *et al.* (2022), el funcionamiento de la gamificación se basa en el diseño de un sistema de incentivos que imita la estructura de un juego. Por ejemplo, en lugar de presentar una actividad de aprendizaje de manera tradicional, se puede transformar en una competencia o desafío que permita a los participantes obtener puntos, desbloquear niveles o ganar recompensas virtuales. Esto no solo aumenta la motivación, sino que también introduce una meta clara y tangible. En el contexto del aprendizaje de idiomas, una plataforma que utiliza la gamificación podría reemplazar ejercicios de memorización con un sistema de misiones, donde el estudiante deba utilizar correctamente el vocabulario para avanzar, haciendo el proceso mucho más dinámico y entretenido.

Los elementos clave de la gamificación incluyen mecánicas, dinámicas y componentes. Las mecánicas incluyen reglas del juego, sistemas de puntos, tablas de clasificación y logros. Son los aspectos técnicos que definen el funcionamiento del sistema. Las dinámicas son las interacciones y emociones que estas mecánicas generan, como la competencia, la colaboración o la exploración. Finalmente, los componentes son los elementos visuales y sonoros, como gráficos y efectos auditivos, que contribuyen a la inmersión y hacen la experiencia más atractiva. Cada uno de estos elementos trabaja en conjunto para crear una experiencia que no solo sea entretenida, sino también efectiva en el logro de los objetivos educativos o laborales (Nivela-Cornejo *et al.*, 2021).

Como señalan Heredia-Sánchez *et al.* (2020), la implementación de la gamificación también debe estar cuidadosamente diseñada para que los elementos del juego se ajusten a las necesidades y características del grupo objetivo. No se trata simplemente de añadir recompensas o sistemas de puntos, sino de integrarlos en una experiencia coherente y que favorezca el aprendizaje o la productividad. En educación, la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también puede potenciar habilidades como la resolución de dificultades, el trabajo grupal y el pensamiento crítico. Al mismo tiempo, promueve una actitud más proactiva hacia el aprendizaje, dado que el enfoque se desplaza de una mera recepción pasiva de información a una participación activa en el proceso formativo.

La eficacia de la gamificación se ha comprobado en diversos sectores, aprovechando su capacidad para motivar y comprometer a los beneficiarios. En el ámbito educativo, transforma el aprendizaje tradicional en una experiencia interactiva, permitiendo a los

estudiantes ganar puntos, desbloquear niveles o recibir recompensas a medida que alcanzan sus objetivos, lo que fomenta la participación activa y mejora la retención de conocimientos. En *marketing*, las marcas utilizan la gamificación para captar la atención del cliente, aumentar la lealtad y las ventas, integrando juegos y recompensas en las estrategias de *marketing* digital. En recursos humanos, se aplica para mejorar la formación de los empleados y fomentar una cultura organizacional positiva mediante simulaciones y retos que premian el buen desempeño. En el sector de la salud, se utiliza para incentivar hábitos saludables y asegurar el cumplimiento de tratamientos, a través de aplicaciones que premian actividades como el ejercicio o el seguimiento de un plan de medicación. Así, la gamificación es una herramienta versátil que, al crear experiencias más atractivas y personalizadas, incrementa el éxito en diversos campos (Pegalajar, 2021).

En resumen, la gamificación ha emergido como una herramienta poderosa y adaptable en una amplia variedad de sectores, desde la educación hasta el *marketing* y la salud. Su capacidad para transformar actividades cotidianas y, en ocasiones, monótonas en experiencias interactivas y atractivas fomenta el aprendizaje, incrementa la productividad y motiva conductas positivas en los usuarios. Al emplear elementos como puntos, recompensas y niveles, la gamificación no solo hace que las tareas sean más placenteras, sino que también genera un sentido de logro y competitividad. Dado su impacto positivo y su flexibilidad, la gamificación continúa expandiendo su alcance, brindando nuevas oportunidades para motivar, educar y transformar las interacciones en múltiples campos.

1.2. La gamificación en el aprendizaje autorregulado del estudiante universitario

Como señalan García & Martín (2021), la gamificación y el aprendizaje autorregulado son dos conceptos que, combinados, pueden transformar significativamente el proceso educativo. La gamificación se refiere a la integración de elementos de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Esta técnica convierte tareas tradicionales en experiencias más dinámicas y atractivas, potenciando el interés por el aprendizaje. Por otro lado, el aprendizaje autorregulado es la capacidad de los estudiantes de gestionar y dirigir de forma independiente sus procesos de aprendizaje. Esto implica un enfoque activo, donde el estudiante establece metas claras, selecciona las mejores estrategias de estudio, supervisa su avance y realiza ajustes cuando es necesario. En suma, la gamificación, aplicada en este contexto, puede fortalecer la capacidad de autorregulación al ofrecer recompensas y retroalimentación continua, promoviendo un aprendizaje más efectivo y autónomo.

La asociación entre la gamificación y el aprendizaje autorregulado es fundamental para entender cómo los elementos lúdicos pueden enriquecer el proceso educativo. En primer lugar, la gamificación potencia la motivación intrínseca del estudiantado. Al incorporar mecánicas de juego, como puntos, niveles y recompensas, los estudiantes experimentan un sentido de logro y satisfacción personal. Este impulso motivacional no solo los anima a

participar en actividades de aprendizaje, sino que también los impulsa a seguir avanzando en sus objetivos educativos. Así, la satisfacción que se obtiene al completar desafíos y obtener reconocimientos puede ser un fuerte motivador para mantener el interés a largo plazo en el aprendizaje (Zambrano-Álava *et al.*, 2020).

Por otro lado, es importante señalar que la gamificación facilita el establecimiento de metas claras. Los juegos suelen presentar objetivos específicos y alcanzables que permiten a los estudiantes definir sus propias metas de aprendizaje. Esta claridad en los objetivos es crucial para el aprendizaje autorregulado, pues los estudiantes pueden alinear sus esfuerzos hacia metas concretas y medibles. Al enfrentarse a tareas que tienen un propósito definido dentro de un juego, los estudiantes aprenden a establecer sus propias metas y a evaluar su progreso hacia ellas, lo que fomenta un sentido de autonomía y control sobre su aprendizaje (Ulloa *et al.*, 2023).

Para Matias *et al.* (2023), la selección de estrategias también se ve reforzada mediante la gamificación. Los estudiantes, al interactuar con juegos educativos, deben elegir entre diversas estrategias para superar los desafíos presentados. Esta toma de decisiones estimula el perfeccionamiento de habilidades metacognitivas, debido a que el estudiantado debe reflexionar sobre qué métodos son más efectivos en función de los resultados que obtienen. Además, este enfoque promueve un aprendizaje adaptativo, donde los estudiantes aprenden a ajustar sus estrategias en función de su rendimiento, lo cual es un componente esencial del aprendizaje autorregulado.

Finalmente, Balón *et al.* (2024) indican que la gamificación fomenta el monitoreo del progreso y la colaboración entre estudiantes. Los sistemas de puntuación y los indicadores de progreso permiten que los estudiantes sigan de cerca su avance, lo que los ayuda a ajustar sus estrategias de aprendizaje según su necesidad. Además, muchos juegos están diseñados para fomentar la colaboración, promoviendo el trabajo comunitario y la comunicación efectiva entre los estudiantes. Esta interacción no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también ayuda a un entorno más dinámico y cooperativo, donde los discentes pueden aprender unos de otros, mejorando así su capacidad de autorregulación y su compromiso con el aprendizaje.

Al implementar la gamificación en entornos educativos, hay varias consideraciones importantes que deben ser tenidas en cuenta para garantizar su efectividad y maximizar los beneficios del aprendizaje. En primer lugar, el diseño cuidadoso de las actividades gamificadas es crucial. No solo deben incluir elementos lúdicos atractivos, sino que deben alinearse con los objetivos de aprendizaje. Un diseño deficiente podría resultar en distracciones que desvíen la atención de los estudiantes de los contenidos académicos, en lugar de facilitar su comprensión (García & Martín, 2021). Por ello, es esencial que los educadores piensen estratégicamente sobre cómo integrar los juegos de manera que refuercen los objetivos pedagógicos establecidos, en lugar de obstaculizarlos.

Otro aspecto fundamental es el equilibrio entre los elementos lúdicos y el contenido académico. Es vital que las mecánicas de juego no saturen el proceso educativo, puesto que esto podría diluir la relevancia del aprendizaje. Diversos autores sugieren que la combinación efectiva de diversión y aprendizaje puede generar un entorno más atractivo y motivador, pero solo si se logra un balance adecuado (Ulloa *et al.*, 2023). Los educadores deben ser cuidadosos de no sobrecargar a los estudiantes con demasiados elementos de juego que puedan restar importancia a la adquisición de conocimientos críticos y habilidades necesarias en el ámbito académico.

Asimismo, es imprescindible evaluar de manera continua el impacto de la gamificación en el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Esto requiere métricas claras para evaluar la efectividad de las actividades gamificadas y el impacto en los resultados académicos. La recopilación de datos sobre el rendimiento de los estudiantes, así como su percepción sobre la experiencia gamificada, puede ofrecer información valiosa sobre qué aspectos están funcionando y cuáles necesitan ajustes (Zambrano-Álava *et al.*, 2020). La evaluación sistemática ayuda a refinar las estrategias de gamificación y a garantizar que se mantengan alineadas con las necesidades educativas, promoviendo un aprendizaje significativo y sostenible.

En conclusión, la relación entre la gamificación y el aprendizaje autorregulado ofrece una oportunidad única para transformar el proceso educativo. La gamificación, cuando se diseña cuidadosamente y se equilibra con el contenido académico, no solo aumenta la motivación y el compromiso del estudiantado, sino que también incentiva habilidades metacognitivas cruciales, como la autoevaluación y la selección de estrategias de aprendizaje. Sin embargo, para maximizar sus beneficios, es esencial realizar una evaluación continua del impacto de estas prácticas, asegurando que se alineen con los objetivos de aprendizaje establecidos y se adapten a las diversas necesidades del estudiantado. Al abordar estas consideraciones, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más efectivos y atractivos, contribuyendo al progreso integral de los alumnos en la era digital.

1.3. Desarrollo de la gamificación en entornos presenciales y virtuales

De acuerdo con Ramos *et al.* (2024), el fomento de la gamificación en entornos presenciales ha demostrado ser una estrategia eficaz para incrementar el compromiso y la motivación del estudiantado. En las aulas tradicionales, los educadores pueden incorporar elementos de juego, como competiciones amistosas, desafíos en grupo y recompensas, para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. Por ejemplo, se pueden implementar dinámicas de equipos donde los estudiantes ganen puntos por completar tareas o participar activamente en clase. Esta competencia saludable, además de promover la participación, también fortalece las habilidades interpersonales y la colaboración entre los estudiantes.

Además, las actividades gamificadas pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite a todos los estudiantes beneficiarse de la experiencia educativa. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos de rol en los que los estudiantes asumen diferentes personajes o situaciones para explorar temas complejos, lo que les permite entender mejor el contenido desde múltiples perspectivas. Las actividades prácticas, como las simulaciones, ofrecen un enfoque experimental que permite a los estudiantes aplicar su conocimiento en un entorno seguro y controlado. Estas estrategias fomentan un aprendizaje más profundo y, a su vez, mejoran la retención de información y facilitan la aplicación del conocimiento en situaciones del mundo real (Fabregat & Jodar, 2024)

En este sentido, Gonzales *et al.* (2024) señalan que la inserción de la gamificación en entornos presenciales también requiere una planificación cuidadosa por parte de los educadores. Es fundamental diseñar actividades que se alineen con los objetivos de aprendizaje y que se integren de manera fluida en el currículo. Para ello, los docentes deben evaluar continuamente el impacto de estas estrategias en el rendimiento de los estudiantes y ajustar las dinámicas según sea necesario. Al mantener un enfoque flexible y receptivo, los educadores pueden extender los beneficios de la gamificación, convirtiendo las aulas en espacios dinámicos y motivadores donde los estudiantes se sientan inspirados a aprender .

Por otro lado, la gamificación en la educación superior ha cobrado un impulso significativo gracias a la integración de plataformas de aprendizaje *online*, que utilizan elementos de juego para optimizar la experiencia de aprendizaje. Las plataformas de gestión de aprendizaje (LMS) implementan características como puntos, insignias y tablas de clasificación para motivar al estudiantado a participar activamente en sus cursos. Estos elementos gamificados no solo promueven la competencia saludable entre los estudiantes, sino que también fomentan un sentido de logro y pertenencia a la comunidad académica. Diversas investigaciones han demostrado que la incorporación de estos aspectos lúdicos puede aumentar el compromiso y la retención del conocimiento, facilitando un aprendizaje más efectivo (Ramos *et al.*, 2024).

Para Hernández *et al.* (2024), las simulaciones representan otra herramienta poderosa en la gamificación, pues permiten a los estudiantes interactuar con situaciones del mundo real en un entorno controlado. Estas experiencias prácticas ayudan al estudiantado a aplicar conceptos teóricos de manera tangible, lo que es especialmente valioso en disciplinas complejas como la medicina, la ingeniería y las ciencias sociales. Al experimentar con simulaciones, los estudiantes pueden errar y aprender sin las consecuencias de la vida real, lo que facilita un aprendizaje más profundo y trascendente. Esta forma de aprendizaje activo es altamente efectiva para fomentar habilidades críticas y de resolución de problemas, preparando al estudiantado para que enfrente desafíos laborales futuros.

Además, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) están revolucionando la forma en que se implementa la gamificación en el aula. Estas tecnologías ofrecen experiencias inmersivas que pueden transformar la manera en que el estudiantado interactúa

con el contenido académico. Por ejemplo, en lugar de estudiar la historia a través de libros de texto, los estudiantes pueden “viajar” a diferentes períodos históricos y experimentar eventos significativos en un entorno virtual. Esta inmersión no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y memorable, sino que también facilita la comprensión de conceptos abstractos y complejos de una manera que los métodos tradicionales no pueden lograr. Las investigaciones sugieren que la integración de la RV y la RA en la educación superior puede optimizar significativamente el interés y la motivación del estudiantado, así como su rendimiento académico (Gonzales *et al.*, 2024).

En resumen, la gamificación en este nivel educativo, a través de plataformas de aprendizaje *online*, simulaciones, juegos educativos y tecnologías de realidad virtual y aumentada, está transformando la forma en que los estudiantes aprenden y se comprometen con el material académico. Al aprovechar estos enfoques innovadores, las instituciones educativas pueden fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo, equipando a los estudiantes con las habilidades necesarias para enfrentar un mundo en constante evolución.

1.4. Ventajas de la gamificación

De acuerdo con Pérez & Gértrudix-Barrio (2021), la gamificación ofrece numerosas ventajas; una de las más destacadas es el aumento de la motivación. Al convertir actividades rutinarias en desafíos y juegos, las tareas que podrían ser tediosas se vuelven más atractivas y entretenidas, esto debido a que elementos como la acumulación de puntos, la superación de niveles y las recompensas fomentan el deseo de progresar y completar tareas. Este enfoque lúdico apela a los instintos humanos de competencia y logro, lo que incrementa la disposición de las personas para involucrarse en actividades de forma más comprometida y entusiasta. Así, tanto en entornos educativos como laborales, la gamificación puede elevar significativamente los niveles de participación.

Además de la motivación, la gamificación impacta positivamente en el aprendizaje. Al utilizar dinámicas de juego, se crea un entorno donde la adquisición de conocimiento se percibe como una actividad menos formal y más interactiva. Esto facilita la retención de información, ya que los juegos suelen involucrar la repetición de conceptos y la práctica activa. Asimismo, al incorporar elementos visuales y auditivos, la gamificación mejora la comprensión y desarrollo de habilidades de manera más efectiva que los métodos tradicionales de enseñanza o capacitación, al adaptarse a distintos estilos de aprendizaje (Martínez *et al.*, 2022).

Por último, Alonso-García *et al.* (2021) sostienen que la gamificación fomenta la colaboración y la productividad. En muchos casos, los juegos requieren trabajo en equipo para superar desafíos, lo que promueve la cooperación y fortalece las relaciones interpersonales dentro de un grupo. A nivel organizacional, la implementación de técnicas de gamificación puede mejorar la cohesión del equipo y contribuir a un ambiente de trabajo

más dinámico; a su vez, al hacer las tareas más entretenidas, se genera un mayor interés por completarlas, lo que deriva en una mejora de la eficiencia y la productividad general.

En conclusión, la gamificación ofrece un enfoque innovador y eficaz para mejorar diversos aspectos en entornos educativos, laborales y de salud, entre otros. Al transformar tareas convencionales en experiencias lúdicas, se incrementa significativamente la motivación, lo que a su vez favorece el aprendizaje y la retención de información. Además, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, generando ambientes más dinámicos y cohesionados. En términos de productividad, la gamificación optimiza los procesos, haciendo que las tareas sean más atractivas y llevaderas, lo que conduce a un aumento en la eficiencia. Con estas ventajas, la gamificación se posiciona como una herramienta estratégica para mejorar el rendimiento y el compromiso en múltiples ámbitos.

1.5. Aplicación de la gamificación en el diseño de clases

La aplicación de la gamificación en el diseño de clases representa una innovadora estrategia pedagógica que busca transformar el proceso formativo. Al juntar elementos y dinámicas de juego, como desafíos, recompensas y niveles de progreso, se busca acrecentar la estimulación y el compromiso del estudiantado. Esta metodología hace que el aprendizaje sea más atractivo y promueve la interacción activa y el trabajo en equipo. La gamificación, al facilitar un entorno de aprendizaje más dinámico, permite a los educadores abordar contenidos complejos de manera más accesible y efectiva (Lara *et al.*, 2022).

Asimismo, Chans & Portuguez (2021) puntualizan que la gamificación en el diseño de clases implica transformar el proceso educativo en una experiencia más dinámica y atractiva, utilizando elementos y mecánicas propias de los juegos. Una de las formas más efectivas de implementar esto es a través de la gamificación de contenidos, en la que los temas teóricos se convierten en misiones o desafíos que los estudiantes deben completar. Por ejemplo, en lugar de simplemente leer sobre un concepto, los estudiantes pueden enfrentarse a un rompecabezas que exige aplicar lo aprendido para resolver problemas reales, lo que no solo fomenta la retención del conocimiento, sino también la aplicación práctica de este.

Pozo *et al.* (2020) mencionan que el uso de plataformas de aprendizaje que incorporan elementos gamificados, como puntos, insignias y tablas de clasificación, ha demostrado ser un método eficaz para motivar a los estudiantes. Estas plataformas permiten a los educadores crear un ambiente competitivo y colaborativo en el que los alumnos pueden seguir su progreso y compararlo con el de sus compañeros. Esta dinámica no solo incrementa el interés por las actividades académicas, sino que también crea un sentido de comunidad y pertenencia entre los estudiantes, lo cual es esencial para un aprendizaje significativo.

Otra estrategia eficaz es la realización de juegos de rol y la organización de concursos y torneos. Al asumir diferentes roles dentro de un escenario educativo, los estudiantes

pueden experimentar las consecuencias de sus decisiones en un entorno seguro y controlado. Esto no solo estimula la creatividad y la crítica, sino que también promueve el trabajo en equipo. Además, la creación de mundos virtuales a través de herramientas de realidad aumentada y virtual ofrece experiencias inmersivas que pueden revolucionar la forma en que se enseña, haciendo que los conceptos abstractos sean más tangibles y accesibles para los estudiantes (Shen & Chang, 2023).

En este contexto, Saldaña (2022) aplica la gamificación mediante Minecraft Education Edition para el diseño de clases universitarias. Esta implementación demostró ser efectiva para aumentar el compromiso y mejorar el rendimiento académico del estudiantado. Este enfoque permite transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia interactiva, en la que los elementos del juego, como la construcción y la resolución de problemas, fomentan la motivación y la participación activa. En el estudio realizado, se observó una correlación positiva fuerte entre el uso de esta herramienta y la mejora en la percepción hacia las matemáticas, evidenciando su potencial en el ámbito educativo. Además, los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas al enfrentar desafíos y tomar decisiones dentro del entorno de juego, lo que refuerza su aprendizaje autorregulado.

Asimismo, el artículo de De la Cruz-Porta & Orosco-Fabian (2023) se presenta como una herramienta eficaz para dignificar la experiencia educativa en entornos híbridos. Al integrar elementos de juego, como retos y recompensas, los educadores pueden fomentar una mayor participación y motivación entre los estudiantes, quienes se ven incentivados a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. Esta metodología no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también promueve la colaboración y el trabajo en equipo, mejorando así la interacción entre estudiantes y docentes en un formato que combina lo presencial y lo virtual. Además, debido a que proporciona un *feedback* inmediato, los estudiantes pueden monitorear su perfeccionamiento y ajustar sus estrategias de aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo de habilidades autorreguladas.

En el artículo de Lara *et al.* (2022), se aborda cómo la aplicación de la gamificación en el diseño de clases dentro de plataformas educativas en la educación a distancia ha permitido alcanzar resultados significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos, como misiones, logros y recompensas, se ha logrado acrecentar el interés y la estimulación del estudiantado, facilitando la participación activa y el compromiso con los contenidos académicos. Además, esta metodología ha permitido a los educadores adaptar sus enfoques a diversos estilos de aprendizaje, generando un ambiente más inclusivo y dinámico. También se destaca que la gamificación contribuye a una mejor retención de información, dado que los estudiantes asimilan conocimientos a través de experiencias prácticas y divertidas, mejorando así su rendimiento y satisfacción general con el proceso educativo.

Por otra parte, Romero *et al.* (2024) destacan los importantes alcances logrados mediante el uso de la gamificación en el diseño de clases universitarias. Esta metodología ha

permitido transformar el proceso educativo fomentando un aprendizaje activo y participativo. La implementación de mecánicas de juego, como el alcance de puntos y logros, ha mejorado la motivación del estudiantado y su implicación en el contenido académico. Asimismo, se ha evidenciado un incremento en la colaboración entre pares, lo que no solo enriquece el aprendizaje individual, sino que también fortalece el sentido de comunidad dentro del aula virtual. Al facilitar una experiencia de aprendizaje más interactiva y divertida, la gamificación también ha contribuido a la mejora de la retención de información y el fomento de habilidades críticas para el siglo XXI.

De acuerdo con Chans & Portuguez (2021), es posible observar los significativos alcances obtenidos a través de la gamificación en el diseño de clases de Química en la educación superior. La implementación de estrategias gamificadas, como juegos de rol y desafíos interactivos, ha logrado incrementar notablemente la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. Respecto a esta metodología, los autores destacan su ayuda en la comprensión de conceptos complejos y el fomento de un ambiente de colaboración y competencia saludable. Además, los estudiantes reportaron una mayor satisfacción con su experiencia educativa, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para transformar la enseñanza de las ciencias en un proceso más dinámico y participativo.

En conclusión, la aplicación de la gamificación en el diseño de clases, como se ha evidenciado en diversos artículos, demuestra su potencial para transformar la educación superior. Desde mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes hasta facilitar la comprensión de conceptos complejos, estas metodologías innovadoras ofrecen un enfoque dinámico que se adapta a las necesidades contemporáneas del aprendizaje. Las experiencias descritas resaltan la importancia de integrar elementos lúdicos en la enseñanza, promoviendo así un aprendizaje más activo y participativo en entornos tanto presenciales como virtuales.

1.6. Barreras para implementar la gamificación en la educación superior

La gamificación, aunque ofrece un gran potencial para transformar la educación, enfrenta una serie de desafíos y barreras en su implementación, especialmente en el ámbito universitario (Valenzuela *et al.*, 2024). A continuación, se detallan algunas de las principales barreras.

En primer lugar, la resistencia al cambio en la intervención de la gamificación en la educación superior puede atribuirse, en gran medida, a la tradición pedagógica arraigada en muchos docentes. Un amplio número de educadores está acostumbrado a métodos de enseñanza convencionales; estos educadores se sienten inseguros al adoptar nuevas tecnologías y enfoques, lo que puede llevar a una falta de interés o entusiasmo por la gamificación. Además, la inercia institucional juega un papel crucial; las estructuras burocráticas dentro de las universidades pueden frenar la innovación, pues los procesos

establecidos pueden dificultar la integración de métodos modernos en el currículo (Vimos-Rosacela & Cárdenas-Cordero, 2024).

Asimismo, Balón *et al.* (2024) destacan que la falta de formación docente es otro desafío significativo en la adopción de la gamificación en el aula. Muchos educadores no poseen el conocimiento o las habilidades necesarias para diseñar e implementar actividades gamificadas de manera efectiva. Esto se complica aún más debido a la carga docente habitual, que a menudo deja poco tiempo para la capacitación en nuevas metodologías. Sin la formación adecuada, los docentes pueden sentirse abrumados o con incertidumbre acerca de cómo integrar la gamificación en sus clases, limitando así su potencial.

A su vez, Freire-Azzarelli *et al.* (2023) afirman que la implementación efectiva de la gamificación puede requerir recursos económicos considerables, lo que representa un obstáculo para muchas instituciones educativas. La necesidad de inversiones en *hardware*, *software* y plataformas en línea puede ser un desafío financiero significativo. Además, no todas las universidades cuentan con la infraestructura tecnológica necesaria para soportar actividades gamificadas, lo que puede limitar la accesibilidad y la participación de los estudiantes. Sin una base sólida de recursos, la gamificación puede no ser viable o efectiva.

Por otro lado, diseñar actividades gamificadas efectivas es una tarea que exige un enfoque cuidadoso y creativo, lo que puede resultar complejo para muchos docentes. No solo se requiere una comprensión profunda de los principios de la gamificación, sino también una alineación precisa con los objetivos de aprendizaje del curso. Si las actividades no están bien diseñadas o no se relacionan directamente con el contenido académico, pueden resultar confusas o ineficaces, lo que limita su impacto en el aprendizaje de los estudiantes (Zambrano *et al.*, 2022).

De igual modo, Mujica-Sequera (2023) determina que evaluar el aprendizaje en un entorno gamificado presenta desafíos únicos, ya que los resultados de la gamificación no siempre son fáciles de medir. La dificultad para cuantificar el impacto de la gamificación en el aprendizaje puede hacer que los educadores se sientan inseguros sobre su eficacia. Además, se necesitan herramientas de evaluación específicas que puedan captar los matices del aprendizaje gamificado, lo que añade una capa adicional de complejidad al proceso educativo.

Aunado a ello, la motivación de los estudiantes en un entorno gamificado puede verse afectada por el exceso de estímulos. La sobrecarga de información y las distracciones generadas por los elementos lúdicos pueden dificultar la concentración en los contenidos académicos, lo que podría contrarrestar los beneficios esperados de la gamificación. Además, la desigualdad en el acceso a la tecnología puede crear disparidades en el aprovechamiento de las actividades gamificadas, generando una brecha entre aquellos estudiantes que pueden participar plenamente y aquellos que no (González & Sánchez, 2022).

Finalmente, Beltrán (2020) sostiene que las consideraciones éticas relacionadas con la gamificación son de suma importancia y no deben pasarse por alto. El uso de datos personales en plataformas gamificadas plantea preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información, lo que puede generar desconfianza entre los estudiantes. Además, existe el riesgo de que los estudiantes desarrollen hábitos adictivos relacionados con los juegos, lo que puede tener un impacto negativo en su bienestar y rendimiento académico. Por lo tanto, es esencial establecer pautas claras para el uso responsable y ético de la gamificación en la educación.

En conclusión, aunque la gamificación ofrece un gran potencial para enriquecer la educación superior, su implementación enfrenta barreras significativas. La resistencia al cambio por parte de docentes y la falta de formación adecuada, así como limitaciones en recursos y desafíos en el diseño de actividades gamificadas, son dificultades que pueden obstaculizar su efectividad. Además, cuestiones como la evaluación del aprendizaje, la motivación de los estudiantes y consideraciones éticas son cruciales para un uso responsable. En suma, superar estas barreras requiere un compromiso integral por parte de las instituciones educativas para fomentar un entorno de aprendizaje innovador y accesible.

FORMACIÓN PRAGMÁTICA

La formación pragmática es un enfoque esencial en la educación contemporánea, y está dirigido al desarrollo de habilidades comunicativas y sociales que permiten a los estudiantes interactuar con eficacia en una variedad de contextos (Rojas & Jiménez, 2024). Este enfoque no solo abarca la capacidad de utilizar el lenguaje de manera adecuada, sino que también enfatiza la comprensión de las normas sociales, la adaptabilidad y la lectura de las intenciones comunicativas de los demás. A medida que el entorno educativo evoluciona, se vuelve imperativo preparar a los estudiantes para el mundo laboral, en el que las competencias pragmáticas se consideran esenciales para establecer relaciones interpersonales efectivas, resolver conflictos, negociar, persuadir y liderar.

Dentro de este contexto, el rol del docente se convierte en un pilar fundamental, dado que actúa como modelo a seguir y facilitador del aprendizaje. Los docentes deben crear un ambiente seguro y colaborativo que promueva la interacción entre el estudiantado y la práctica de habilidades comunicativas en situaciones reales. Esto incluye la implementación de estrategias didácticas que fomenten el uso del lenguaje en contextos significativos y el aprendizaje activo, como juegos de rol, debates y proyectos colaborativos. A su vez, el docente debe proporcionar retroalimentación constructiva y explicar las normas sociales para que el estudiantado pueda aplicar lo asimilado en diversas situaciones (Niño, 2023).

Autores como Aguilar-Gordón & Rosero-Guillén (2019) señalan que la incorporación de nuevas tecnologías en la formación pragmática ha revolucionado el proceso de enseñanza-aprendizaje. Herramientas como la realidad virtual, la gamificación y las plataformas de aprendizaje en línea ofrecen oportunidades únicas para practicar habilidades comunicativas en entornos simulados y personalizados. Este uso innovador de la tecnología no solo facilita el acceso a recursos ilimitados, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales, cada vez más relevantes en el mercado laboral. Sin embargo, es crucial abordar los desafíos que surgen con la digitalización, como la brecha tecnológica y la necesidad de capacitación docente.

En resumen, la formación pragmática, al integrar un enfoque que abarca el desarrollo de habilidades comunicativas, el rol proactivo del docente, la importancia de las competencias en el ámbito laboral y la incorporación de tecnologías innovadoras, se presenta como un pilar fundamental para preparar a los estudiantes para los retos del mundo actual. Este enfoque integral no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino que también promueve la construcción de relaciones sólidas y la adaptación a un entorno social y laboral en constante cambio.

2.1. Alcances generales sobre el enfoque pragmático

El enfoque pragmático es una corriente filosófica que se basa en la utilidad y las consecuencias prácticas de las creencias y acciones, y ofrece una perspectiva que conecta estrechamente la teoría con la práctica. A diferencia de otras filosofías que buscan una verdad absoluta, el pragmatismo valora las ideas según su capacidad para resolver problemas en la vida real. Este enfoque sostiene que el conocimiento es dinámico, moldeado por la experiencia y la adaptación continua a nuevas circunstancias. Por consiguiente, se sustenta que la verdad no es fija, sino que se define por su eficacia en la acción y resolución de problemas (Rojas & Jiménez, 2024).

Según Diago & Páramo (2023), el pragmatismo también resalta la experiencia como fuente de conocimiento, donde las creencias se ajustan a medida que se presentan nuevos desafíos. A través de la experimentación y la resolución de problemas, el conocimiento se desarrolla de manera activa, proporcionando herramientas para enfrentar situaciones cambiantes. El enfoque pragmático rechaza el estancamiento de las ideas, promoviendo en su lugar una evolución constante en las creencias y la búsqueda de soluciones aplicables a las condiciones del mundo real.

Asimismo, Leal (2021) sostiene que el pragmatismo es pluralista en su esencia, lo que significa que acepta la diversidad de perspectivas y métodos. En lugar de imponer una única forma correcta de entender el mundo, celebra la multiplicidad de enfoques y reconoce que diferentes contextos pueden exigir distintas verdades. Este pluralismo fomenta una actitud abierta y flexible hacia la verdad, adaptando las ideas y creencias para que sigan siendo útiles y relevantes en diversos escenarios.

Para García-Aguilar *et al.* (2023), el enfoque pragmático ha tenido importantes aplicaciones en la educación, donde ha influido en métodos pedagógicos que priorizan la resolución de problemas y el aprendizaje activo. En lugar de una enseñanza meramente teórica, los docentes pragmáticos utilizan situaciones del mundo real para conectar los conocimientos académicos con su aplicación práctica. El aprendizaje por experiencia, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas son características claves, que favorecen el que los estudiantes se enfrenten a desafíos que promuevan una reflexión profunda y una comprensión útil de los contenidos.

En la ciencia, el pragmatismo ha sido fundamental al promover la experimentación como una herramienta esencial para validar teorías. Los científicos pragmáticos valoran las teorías no solo por su coherencia interna, sino por su capacidad de predecir fenómenos y resolver problemas reales. De esta manera, el enfoque pragmático se centra en la aplicabilidad y utilidad de los resultados científicos, valorando aquellos avances que tienen un impacto directo en el mundo, como en áreas de investigación aplicada, innovación tecnológica y soluciones a problemas globales (Leal, 2021).

En el ámbito político, el pragmatismo ha sido clave para el diseño de políticas públicas que buscan soluciones prácticas a problemas sociales y económicos. En lugar de adherirse

a ideologías rígidas, los enfoques pragmáticos en la política favorecen la flexibilidad y la adaptabilidad para mejorar el bienestar de las comunidades. Estos se basan en la evaluación de las consecuencias de las decisiones políticas, enfocándose en aquellas que producen resultados concretos y sostenibles. De igual manera, en la ética, el pragmatismo sugiere que las decisiones morales deben centrarse en las consecuencias y el impacto en el bienestar social (Niño, 2023).

A su vez, Rojas & Jiménez (2024) puntualizan que el enfoque pragmático ha sido objeto de críticas por su tendencia al relativismo. Dado que la verdad en el pragmatismo se mide por su utilidad práctica y sus consecuencias, algunos críticos argumentan que este enfoque no ofrece una base objetiva para la verdad. Esto puede generar la percepción de que todo es relativo y que no existen criterios estables para determinar lo que es verdadero. En este sentido, el pragmatismo puede parecer que ignora valores absolutos o principios universales en favor de lo que resulta más conveniente o efectivo en un contexto específico.

Para Guevara *et al.* (2020), otra crítica importante es su aparente reducción de todas las cuestiones a una mera utilidad, lo que lo acerca al utilitarismo. Este enfoque puede dejar de lado valores más profundos o ideales que trascienden la simple funcionalidad. Además, el pragmatismo puede derivar en subjetivismo, al sugerir que cada persona puede definir su propia verdad basándose en lo que le resulta útil. Esto podría llevar a un conflicto entre visiones subjetivas, dificultando la creación de un marco común de referencia ética, moral o epistemológica en la sociedad.

En conclusión, el enfoque pragmático ofrece una perspectiva que vincula estrechamente la teoría con la práctica, valorando las ideas en función de su capacidad para generar resultados útiles y resolver problemas. Aunque ha demostrado ser influyente en áreas como la educación, la ciencia y la política, también enfrenta críticas por su tendencia al relativismo y al subjetivismo, lo que pone en duda la objetividad y universalidad de la verdad. A pesar de estas críticas, el pragmatismo sigue siendo un enfoque flexible y pluralista, que valora la adaptación constante a las realidades cambiantes.

2.2. Desarrollo de habilidades pragmáticas en los estudiantes

Las habilidades pragmáticas en el uso del lenguaje son fundamentales para la interacción efectiva en entornos sociales. Estas habilidades implican la comprensión de los contextos sociales, como las normas y expectativas de la comunicación en situaciones específicas. Un individuo con habilidades pragmáticas puede ajustar su discurso en función del interlocutor y el entorno, ya sea formal o informal. Esto no solo involucra el contenido hablado, sino también la habilidad para utilizar el lenguaje de manera estratégica para pedir, negociar, rechazar, preguntar y expresar emociones (Medina *et al.*, 2020).

Merati *et al.* (2021) destacan que estas habilidades incluyen la interpretación de señales no verbales, como el tono de voz, las expresiones faciales y los gestos corporales,

que complementan el significado de las palabras. Por ejemplo, un mensaje dicho con un tono irónico o acompañado de una expresión facial puede cambiar completamente su sentido. Dominar estas habilidades permite a las personas navegar con éxito en situaciones sociales diversas, asegurando que el mensaje sea comprendido correctamente y que las interacciones sean más fluidas y efectivas.

Aunado a ello, el desarrollo de las habilidades pragmáticas es crucial para una comunicación efectiva, puesto que permite a los individuos interactuar adecuadamente en diversos contextos, ajustando su lenguaje y comportamiento según la situación y el interlocutor. En el ámbito académico, estas habilidades son esenciales para comprender instrucciones, participar activamente en discusiones y colaborar en la resolución de problemas. Los estudiantes que dominan estas competencias pueden expresarse con mayor claridad, lo que facilita su aprendizaje y les permite integrarse mejor en grupos de trabajo (Dianti & Putri, 2024).

De igual manera, Alduais *et al.* (2022) señalan que las habilidades pragmáticas cumplen un rol central en el desarrollo social, ya que ayudan a las personas a establecer y mantener relaciones interpersonales saludables. La capacidad de interpretar el lenguaje no verbal, como gestos y expresiones faciales, refuerza la empatía y mejora la calidad de las interacciones sociales. En términos personales, el dominio de estas habilidades fortalece la autoestima y la confianza, ya que una mayor competencia comunicativa facilita la adaptación a diferentes entornos y refuerza la percepción de competencia social.

En este contexto, Medina *et al.* (2020) plantean que desarrollar las habilidades pragmáticas en los estudiantes requiere de una variedad de estrategias activas y prácticas. Las actividades comunicativas, como los juegos de rol, permiten a los estudiantes simular situaciones sociales reales, ayudándolos a practicar la adaptación del lenguaje en diferentes contextos. Los debates fomentan la capacidad de expresar opiniones y escuchar activamente, mientras que los trabajos en grupo promueven la colaboración y la resolución de conflictos a través de la comunicación. Estas dinámicas no solo mejoran la fluidez verbal, sino también el manejo adecuado de las interacciones sociales.

Asimismo, Delgado-Algarra *et al.* (2020) sostienen que la enseñanza explícita de las normas sociales es otra estrategia clave. Explicar las reglas de la conversación, como los turnos para tomar la palabra y el respeto de los modales, ayuda a los estudiantes a dominar los aspectos más sutiles del uso pragmático del lenguaje. Modelar estos comportamientos en el aula ofrece ejemplos claros de cómo actuar en diferentes situaciones sociales, brindando a los estudiantes herramientas para desenvolverse eficazmente en la vida cotidiana.

En este orden, el fomento de la lectura de diversos textos también juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades pragmáticas. Las narrativas permiten a los estudiantes analizar las intenciones comunicativas de los personajes, lo que contribuye a una mayor comprensión de las interacciones humanas. Por otro lado, los textos informativos ayudan a mejorar la capacidad de extraer información relevante y expresar ideas de manera clara

y concisa, habilidades fundamentales para la comunicación escrita y verbal (Dianti & Putri, 2024).

Por último, Torres-Hergueta (2023) postula que la tecnología y los recursos audiovisuales son aliados importantes en este proceso. Las películas, series y documentales permiten analizar las interacciones entre los personajes, identificando estrategias comunicativas. Además, las plataformas en línea y redes sociales ofrecen un entorno interactivo donde los estudiantes pueden practicar la comunicación escrita, participar en actividades colaborativas y fortalecer sus habilidades pragmáticas en un entorno moderno y relevante.

Por otra parte, para desarrollar las habilidades pragmáticas, una actividad muy eficaz es la creación de historias, mediante la cual los estudiantes inventan y representan narrativas, prestando especial atención a los gestos, el tono de voz y las expresiones faciales. Esta práctica no solo mejora la habilidad de narrar, sino también la comprensión del lenguaje no verbal, crucial en la comunicación diaria. De manera similar, las entrevistas entre compañeros fomentan la escucha activa y la formulación adecuada de preguntas, a la vez que promueven una interacción dinámica y significativa que refuerza las habilidades interpersonales (Nduononwi *et al.*, 2024).

Otra estrategia efectiva es realizar debates sobre temas controvertidos, a partir de los cuales los estudiantes puedan practicar la expresión de sus opiniones de manera respetuosa y argumentada. Los debates no solo promueven la habilidad de presentar argumentos claros, sino que también mejoran la capacidad de negociar diferentes puntos de vista. Además, los juegos de mesa cooperativos son una excelente herramienta para desarrollar habilidades de negociación, toma de decisiones y resolución de conflictos, ya que requieren una comunicación efectiva para alcanzar metas compartidas, lo que fortalece tanto el pensamiento crítico como las habilidades sociales (Alduais *et al.*, 2022).

En resumen, el desarrollo de las habilidades pragmáticas en los estudiantes es fundamental para su formación integral y para lograr el éxito en diversos ámbitos de la vida. Estas habilidades les permiten comunicarse de manera efectiva, interpretar correctamente el lenguaje verbal y no verbal, y adaptarse a diferentes contextos sociales y académicos. A través de estrategias como actividades comunicativas, enseñanza explícita de normas sociales, fomento de la lectura y el uso de recursos tecnológicos, los educadores pueden promover estas competencias esenciales. Implementar actividades prácticas como juegos de rol, debates y trabajos en grupo no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también fortalece la autoestima y la confianza de los estudiantes. Al centrar la educación en el desarrollo de habilidades pragmáticas, se está preparando a los alumnos para enfrentar con éxito los desafíos del mundo moderno, fomentando relaciones interpersonales saludables y una comunicación eficaz en todos los aspectos de su vida.

2.3. Rol del docente en la formación pragmática

De acuerdo con Leung *et al.* (2024), el rol del docente en el desarrollo de las habilidades pragmáticas de los estudiantes es multifacético y crucial para su éxito tanto en el ámbito académico como en su vida social. En primer lugar, el docente actúa como un modelo a seguir; su forma de comunicarse establece un estándar que los estudiantes tienden a imitar. Al utilizar un lenguaje claro, apropiado y contextualmente relevante, el docente no solo enseña el contenido curricular, sino que también demuestra habilidades sociales y comunicativas que son esenciales para la interacción efectiva. Este modelado de conductas comunicativas es vital, ya que los estudiantes aprenden a través de la observación y la práctica, y es a través de la imitación que comienzan a desarrollar sus propias competencias.

Por otro lado, Martins & Leite (2023) puntualizan que el docente debe diseñar un entorno seguro y acogedor en el aula, en el que el estudiantado se sienta cómodo para expresar sus ideas y opiniones sin temor a ser juzgado. Esta atmósfera de apoyo emocional es fundamental, dado que permite que los estudiantes se arriesguen a cometer errores, lo cual es una parte integral del proceso de aprendizaje. Un entorno donde se valoran las contribuciones de cada estudiante, independientemente de su nivel de habilidad, fomenta la confianza y la disposición a participar activamente en discusiones y actividades comunicativas. Este ambiente seguro es especialmente importante para los estudiantes que pueden ser más tímidos o reticentes a hablar en público.

El docente también desempeña el papel de facilitador de la interacción. Esto implica diseñar y promover actividades que fomenten la comunicación activa entre los estudiantes, tales como debates, juegos de rol y proyectos en grupo. Estas actividades no solo permiten la práctica de habilidades pragmáticas en contextos reales, sino que también fomentan la colaboración y la resolución de conflictos, competencias cruciales en la vida cotidiana. Al estructurar estas interacciones, el docente guía al estudiantado en la aplicación práctica de lo que han aprendido, ayudándoles a comprender cómo adaptar su lenguaje y comportamiento a diversas situaciones sociales (Rashid *et al.*, 2022).

Por último, Sapiński & Ciupka (2021) señalan que el docente debe ser un explicador de las normas sociales y un corrector de errores. Es esencial que los alumnos comprendan las convenciones comunicativas, como los turnos para tomar la palabra y la forma adecuada de interrumpir. Además, la retroalimentación constructiva es fundamental para el desarrollo de habilidades pragmáticas; el docente debe ayudar al estudiantado a identificar y corregir errores en su uso del lenguaje, brindándole herramientas para mejorar su comunicación. Asimismo, fomentar la reflexión sobre los actos de habla y las intenciones comunicativas ayuda a los discentes a alcanzar un entendimiento más vasto del contexto en el que se comunican, lo que enriquece aún más su habilidad para interactuar de manera efectiva.

Aunado a ello, las estrategias didácticas para desarrollar habilidades pragmáticas son fundamentales para que los estudiantes puedan interactuar de manera efectiva en

diversas situaciones comunicativas. Una de las estrategias más efectivas es llevar a cabo actividades auténticas que integren materiales reales, como videos, canciones y artículos de prensa. Estos recursos permiten a los estudiantes observar y analizar interacciones comunicativas genuinas, brindándoles ejemplos prácticos de cómo se utiliza el lenguaje en contextos diversos. Al discutir y reflexionar sobre estos materiales, los estudiantes pueden identificar diferentes estilos de comunicación, variaciones en el uso del lenguaje y las estrategias que emplean las personas en situaciones cotidianas (Leung *et al.*, 2024).

Los juegos de rol son otra herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades pragmáticas. Al simular diferentes situaciones sociales, el estudiantado tiene la oportunidad de practicar la expresión de emociones, la negociación y la resolución de conflictos en un entorno controlado. Esta estrategia no solo mejora la fluidez y la adecuación del lenguaje, sino que también fomenta la empatía, ya que permite que los estudiantes se pongan en el lugar de los demás. Al enfrentarse a desafíos comunicativos en estos escenarios, los alumnos pueden experimentar las consecuencias de sus elecciones de lenguaje, lo que refuerza la importancia de adaptar su comunicación al contexto y a las necesidades del interlocutor (Chans & Portuguese, 2021).

Para Nguyen (2022), la organización de debates es otra estrategia eficaz para fomentar la expresión de opiniones de manera respetuosa y argumentada. En un ambiente estructurado, el estudiantado debe aprender a presentar sus ideas, escuchar las de los demás y responder de forma reflexiva. Los debates no solo ayudan a los discentes a reforzar habilidades de argumentación y razonamiento crítico, sino que también les enseñan a manejar desacuerdos y a valorar diferentes perspectivas. Esta experiencia puede ser invaluable, debido a que la habilidad para debatir constructivamente es esencial en la vida personal y profesional.

Finalmente, los proyectos colaborativos ofrecen una plataforma excelente para desarrollar habilidades de cooperación y comunicación. Al trabajar en grupos, los estudiantes aprenden a establecer metas comunes, distribuir tareas y comunicarse efectivamente para alcanzar un objetivo compartido. Además, el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), como foros en línea y videoconferencias, facilita la interacción a distancia y les permite practicar sus habilidades pragmáticas en un contexto digital. Esta combinación de estrategias didácticas, además de enriquecer el aprendizaje, también prepara a los estudiantes para enfrentar los retos comunicativos del mundo real (Niño, 2023).

Por otro lado, la evaluación del desarrollo de estas habilidades pragmáticas puede realizarse a través de diversas metodologías. La observación sistemática en situaciones de comunicación real permite al docente evaluar el desempeño de los estudiantes en contextos auténticos. Esta evaluación directa es crucial para identificar áreas de mejora y éxito. Otra herramienta valiosa es la rúbrica de evaluación, que proporciona un marco claro para valorar aspectos específicos de la competencia pragmática, como la adecuación del

lenguaje, la claridad de las ideas y la capacidad de escucha activa. Mediante esta rúbrica, los estudiantes reciben retroalimentación detallada que les ayuda a entender sus fortalezas y áreas que requieren atención (Martins & Leite, 2023).

Además, el uso de portafolios es una estrategia efectiva para seguir el progreso de los estudiantes. Al recopilar evidencias de su desarrollo, como grabaciones de intervenciones orales, reflexiones escritas y productos de proyectos colaborativos, los alumnos pueden visualizar su evolución a lo largo del tiempo. Este enfoque no solo les proporciona una sensación de logro, sino que también fomenta la autorreflexión y el aprendizaje autónomo. Así, la evaluación se convierte en un proceso continuo y formativo, que permite a los maestros ajustar sus estrategias didácticas para apoyar mejor el desarrollo de las habilidades pragmáticas de sus estudiantes (Su *et al.*, 2024).

En síntesis, el rol del docente en la formación pragmática de los estudiantes es fundamental y multifacético. Al actuar como modelo de comunicación, creador de un ambiente seguro y facilitador de interacciones, los educadores no solo promueven el desarrollo de habilidades pragmáticas, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentarse con éxito a diversas situaciones comunicativas en su vida diaria. A través de estrategias didácticas adecuadas y una evaluación reflexiva, los docentes pueden cultivar en sus alumnos una competencia comunicativa integral, esencial para su bienestar social y académico.

2.4. Competencias pragmáticas y el mundo laboral

Según Bourne & Maino (2024), las competencias pragmáticas son esenciales en el entorno laboral, ya que permiten a los individuos comunicarse de manera efectiva, adaptando su lenguaje y estilo a diversas situaciones y audiencias. Esto va más allá de la corrección gramatical; implica la comprensión de las dinámicas sociales y de las sutilezas de la comunicación no verbal. Por ejemplo, un empleado que domina estas competencias podrá leer el ambiente de una reunión, captar los matices en el tono de voz de sus colegas y responder de manera apropiada, lo que contribuye a un ambiente laboral más armonioso.

También, en un contexto empresarial, Bosmans *et al.* (2023) resaltan que la habilidad de establecer relaciones interpersonales sólidas es crucial para el trabajo en equipo y la colaboración. Las competencias pragmáticas no solo facilitan la resolución de conflictos y la negociación, sino que también son fundamentales para la persuasión y el liderazgo. Un profesional que puede articular sus ideas de manera convincente, mientras se muestra receptivo y comprensivo hacia los demás, tendrá más probabilidades de influir positivamente en sus compañeros y motivar a su equipo hacia el logro de objetivos comunes. En resumen, estas habilidades son un pilar para el éxito personal y organizacional en el ámbito laboral.

En el ámbito laboral, hay varias competencias pragmáticas que son altamente valoradas y que pueden marcar la diferencia en el rendimiento de un empleado. La escucha

activa es fundamental, ya que implica prestar atención plena a los interlocutores, lo que no solo favorece la comprensión, sino que también fortalece las relaciones laborales. Este tipo de escucha se traduce en una comunicación más efectiva, donde se muestran señales de interés, como asentir o hacer preguntas pertinentes, lo que puede resultar en un ambiente de trabajo más colaborativo (Grabowska & Kryzostaniak, 2021).

Otra competencia clave es la empatía, que permite a los empleados entender las perspectivas de sus colegas, y facilita un clima de trabajo más armonioso y cohesionado. La capacidad de ponerse en el lugar de los demás ayuda a prevenir conflictos y a resolver diferencias de manera más efectiva, ya que se aborda la comunicación desde un lugar de respeto y comprensión. Junto a esto, la asertividad es igualmente importante, ya que se refiere a la capacidad de expresar opiniones y necesidades de manera clara y respetuosa. Ser asertivo no solo implica defender las propias ideas, sino también hacerlo de una manera que no menosprecie las de los demás, lo que favorece un diálogo constructivo (Peñas, 2021).

Para desarrollar estas competencias en el ámbito laboral, es esencial invertir en formación continua. Participar en cursos y talleres que aborden habilidades comunicativas específicas puede ofrecer herramientas prácticas. El *coaching* también es una opción valiosa, ya que proporciona asesoramiento personalizado que se adapta a las necesidades individuales. Solicitar y aceptar *feedback* de compañeros y superiores es crucial para el crecimiento, al igual que participar en actividades prácticas como presentaciones y negociaciones, que permiten a los empleados aplicar lo aprendido en situaciones reales. Finalmente, contar con un mentor puede ser una guía invaluable en el desarrollo profesional, pues ayuda a cultivar estas competencias pragmáticas a lo largo del tiempo (Bourne & Maino, 2024).

En definitiva, las competencias pragmáticas son esenciales en el entorno laboral moderno, ya que no solo facilitan la comunicación efectiva, sino que también son esenciales para edificar relaciones interpersonales sólidas y resolver conflictos de manera constructiva. Habilidades como la escucha activa, la empatía y la asertividad contribuyen al desarrollo de un ambiente de trabajo colaborativo, donde los individuos pueden negociar, persuadir y presentar ideas de manera clara. Fomentar estas competencias a través de formación continua, *feedback* y mentoría no solo beneficia a los empleados, sino que también impulsa el éxito organizacional en su conjunto.

2.5. Innovación y nuevas tecnologías en la formación pragmática

La formación pragmática ha sido transformada significativamente por la incorporación de innovaciones tecnológicas, lo que permite un enfoque más dinámico y accesible para el progreso de habilidades comunicativas y sociales. Además, tecnologías como la realidad virtual y aumentada ofrecen al estudiantado la oportunidad de practicar en escenarios simulados que replican situaciones del mundo real, como entrevistas laborales

o presentaciones, lo que les permite mejorar sus habilidades en un entorno seguro. Esta simulación no solo ayuda a disminuir la ansiedad asociada a situaciones comunicativas, sino que además facilita el aprendizaje práctico y contextual (Rivera *et al.*, 2021).

Para Mendez *et al.* (2022), la gamificación ha revolucionado el aprendizaje al incorporar elementos de los videojuegos en los procesos formativos, haciendo que las actividades sean más atractivas y motivadoras. A través de la asignación de puntos, niveles y recompensas, los estudiantes se ven incentivados a participar y mejorar sus habilidades de comunicación. Además, la inteligencia artificial está jugando un papel crucial en este ámbito, ya que *chatbots* y asistentes virtuales pueden ofrecer retroalimentación personalizada, permitiendo a los estudiantes trabajar en aspectos como la pronunciación y la fluidez en el uso del lenguaje de manera autónoma y efectiva.

Por otro lado, Leal (2021) indica que las plataformas de aprendizaje en línea han ampliado el acceso a recursos educativos, permitiendo la creación de cursos personalizados que incluyen actividades interactivas y foros de discusión. Esto no solo facilita el aprendizaje colaborativo, sino que también ofrece a los estudiantes la posibilidad de interactuar con personas de diferentes culturas a través de videoconferencias, lo que enriquece su experiencia comunicativa. Así, la formación pragmática se beneficia enormemente de las tecnologías modernas, y prepara al estudiante para enfrentar los desafíos de la comunicación en un mundo cada vez más interconectado.

Cabe señalar que la incorporación de tecnologías en la formación pragmática ofrece una serie de beneficios significativos que impactan positivamente en el proceso de aprendizaje. En primer lugar, la posibilidad de un aprendizaje personalizado es una de las ventajas más destacadas. Las herramientas tecnológicas permiten a los educadores adaptar los contenidos y actividades a las necesidades específicas de cada estudiante, teniendo en cuenta su ritmo de aprendizaje. Esto se traduce en la posibilidad de ofrecer ejercicios y recursos que se alineen con los intereses y niveles de competencia de los alumnos, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y significativo (Yparraguirre *et al.*, 2023).

También García-Aguilar *et al.* (2023) señalan que las tecnologías fomentan una mayor interacción entre los estudiantes y con el docente. Por tanto, se comprende que las plataformas en línea y herramientas de comunicación facilitan el intercambio de ideas y la colaboración en tiempo real; así, se crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Esta interacción no solo mejora las habilidades comunicativas, sino que también fortalece las relaciones interpersonales, promoviendo un sentido de comunidad en el aula. Los estudiantes se sienten más cómodos al compartir sus opiniones y experiencias, lo que a su vez enriquece el proceso educativo.

El acceso a recursos ilimitados es otro de los beneficios que las tecnologías aportan a la formación pragmática. A través de internet, los estudiantes pueden acceder a una amplia variedad de materiales auténticos, como videos, *podcasts* y textos, que les permiten

practicar sus habilidades comunicativas en contextos reales. Este acceso no solo diversifica las fuentes de aprendizaje, sino que también aumenta la motivación al permitir que los estudiantes elijan los recursos que mejor se adapten a sus preferencias. La exposición a diferentes estilos de comunicación y vocabulario contribuye a una comprensión más profunda y a una aplicación práctica del lenguaje (Mendez *et al.*, 2022).

Por último, el uso de tecnologías en el aprendizaje promueve el desarrollo de habilidades digitales, que son cada vez más valoradas en el mercado laboral. En este sentido, los estudiantes adquieren competencias comunicativas y, además, fomentan habilidades en el empleo de herramientas digitales, colaboración en línea y creación de contenidos. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos y consideraciones asociados con esta transformación. La brecha digital puede generar desproporciones en el acceso a la educación, y la falta de formación docente en el uso efectivo de estas herramientas puede limitar su potencial. Además, es importante determinar un equilibrio entre el uso de tecnologías y métodos de enseñanza más tradicionales para asegurar una formación integral (Rivera *et al.*, 2021).

Por consiguiente, la innovación y las nuevas tecnologías han transformado la formación pragmática, ofreciendo oportunidades sin precedentes para mejorar las habilidades comunicativas en diversos contextos. Al integrar herramientas como la realidad virtual, la gamificación y plataformas de aprendizaje en línea, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje dinámicos y personalizados que respondan a las necesidades de cada estudiante. Sin embargo, es crucial abordar los desafíos asociados, como la brecha digital y la formación docente, para asegurar que todo el estudiantado se beneficie equitativamente de estas innovaciones, preparándolo de modo efectivo para los requerimientos del mundo laboral actual.

APRENDIZAJE

El aprendizaje es un proceso dinámico y continuo que permite a los individuos adquirir, retener y aplicar conocimientos y habilidades a lo largo de sus vidas. Este proceso no solo se basa en la asimilación de información, sino que también involucra una serie de aspectos fundamentales, como la motivación, que impulsa a los estudiantes a aprender; la atención, que determina qué información se procesa; y la memoria, que facilita la retención y recuperación de conocimientos. Estos factores interactúan de manera compleja, influyendo en la eficacia del aprendizaje (De la Cruz *et al.*, 2022).

Existen diversos tipos de aprendizaje, que van desde el aprendizaje significativo, en el que se relacionan nuevos conocimientos con experiencias previas, hasta el aprendizaje por imitación, que se basa en la observación de otros individuos. En este contexto, los modelos teóricos del aprendizaje, como el constructivista, el conductista, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje social, ofrecen diferentes enfoques para comprender cómo se produce el aprendizaje. El modelo constructivista enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, mientras que el conductismo se centra en la relación entre estímulos y respuestas. Por su parte, el aprendizaje por descubrimiento fomenta el aprendizaje autónomo y la curiosidad, y el aprendizaje social resalta la importancia de la interacción y la observación en el proceso educativo (Poveda-Pineda & Cifuentes-Medina, 2020).

Siguiendo a Olivo *et al.* (2023), la identificación de los estilos de aprendizaje también juega un papel crucial, ya que permite a los educadores personalizar la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Sin embargo, es esencial considerar las principales dificultades en el aprendizaje, como la dislexia o el TDAH, que pueden afectar el rendimiento académico. Por último, el aprendizaje se produce en un contexto social que influye de manera significativa en la adquisición de conocimientos, donde la interacción con otros, la cultura y el entorno enriquecen el proceso educativo. En este sentido, el aprendizaje no es un fenómeno aislado, sino que se construye colectivamente y se ve profundamente impactado por las dinámicas sociales y culturales en las que se desenvuelven los individuos.

3.1. Aspectos fundamentales sobre el aprendizaje

Como señalan De la Cruz *et al.* (2022), el aprendizaje es un proceso multifacético y fundamental en la vida humana, que abarca desde la adquisición de conocimientos hasta la internalización de actitudes y valores. Este proceso involucra diversas áreas del conocimiento como la psicología y la neurociencia, que estudian cómo las personas asimilan, retienen y aplican información. El aprendizaje no se limita a lo académico; también

engloba el desarrollo de habilidades, lo que permite a los individuos adaptarse y enfrentar nuevos desafíos tanto en el ámbito personal como profesional.

Para Valera *et al.* (2023), uno de los aspectos clave del aprendizaje es su naturaleza constructiva. El aprendizaje es continuo y está basado en la experiencia, el estudio y la instrucción. A través de estos medios, se adquiere el conocimiento que puede ser declarativo (información sobre hechos y conceptos) o procedimental (habilidades prácticas). Además, las habilidades se desarrollan a medida que los individuos mejoran su capacidad para ejecutar tareas de manera eficaz y eficiente. Estas habilidades pueden ser técnicas, sociales o cognitivas, dependiendo del contexto.

Además, el aprendizaje no es solo la acumulación de información y habilidades, sino también la formación de valores y actitudes. Los valores son creencias fundamentales que guían el comportamiento, mientras que las actitudes influyen en la forma en que las personas perciben e interactúan con el mundo. En conjunto, estos elementos forman el núcleo de la adaptación social y personal, permitiendo a los individuos enfrentarse a las diversas situaciones que la vida les presenta y actuar en consonancia con sus principios y creencias (Poveda-Pineda y Cifuentes-Medina, 2020).

Autores como Bonilla *et al.* (2020) sostienen que el proceso de aprendizaje está influido por una amplia variedad de factores internos y externos que determinan la eficacia y profundidad de lo aprendido. Entre los factores internos, la motivación es clave, pues el deseo de alcanzar metas impulsa el esfuerzo y el interés por aprender. A su vez, los intereses personales guían el enfoque hacia temas que resultan más atractivos, haciendo que el proceso sea más ameno y efectivo. La personalidad del individuo también desempeña un papel central, ya que ciertas características como la curiosidad o la persistencia influyen en la manera de abordar los nuevos conocimientos.

Por otro lado, Hernández *et al.* (2021) indican que el estado emocional es otro factor interno que incide profundamente en el aprendizaje. Las emociones positivas como la confianza o la alegría promueven una mejor asimilación de la información, mientras que las emociones negativas, como la ansiedad o el miedo, pueden bloquear o reducir la capacidad de retener información. Las personas que experimentan un equilibrio emocional tienden a aprender de manera más efectiva, ya que están más abiertas a enfrentar desafíos cognitivos y sociales sin temor a fracasar.

Por otro lado, los factores externos también juegan un rol determinante. El entorno de aprendizaje influye en la concentración y motivación del estudiante. Un ambiente físicamente adecuado, con buena iluminación, comodidad y poco ruido, favorece la atención y la eficiencia del proceso. Además, el entorno social debe ser colaborativo, y propiciar interacciones que refuercen el aprendizaje a través del intercambio de ideas y la cooperación con otros (De la Cruz *et al.*, 2022).

El método de enseñanza y los recursos disponibles son factores externos que influyen directamente en la calidad del aprendizaje. Las metodologías que incluyen actividades

dinámicas, materiales visuales y experiencias prácticas facilitan la retención de información y el desarrollo de habilidades. La disponibilidad de recursos adecuados, como libros, tecnología o herramientas, también maximiza las oportunidades de aprendizaje, ofreciendo múltiples vías para acceder a la información y practicar lo aprendido (Bonilla *et al.*, 2020).

En resumen, el aprendizaje es un proceso complejo influenciado por factores internos, como la motivación, los intereses personales y el estado emocional, así como por factores externos, como el entorno de aprendizaje, los métodos de enseñanza y los recursos disponibles. Este proceso no solo implica la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que permiten una adaptación eficaz a diferentes contextos. Comprender estos factores y cómo interactúan es esencial para optimizar las experiencias de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico y profesional.

3.2. Tipología del aprendizaje

Tal como señalan Rodríguez *et al.* (2023), la tipología del aprendizaje aborda las diferentes formas en que los individuos adquieren conocimientos y habilidades, lo que es esencial para comprender los procesos educativos. Cada tipo de aprendizaje responde a características y contextos específicos, desde el aprendizaje significativo, que integra nueva información con conocimientos previos, hasta el aprendizaje colaborativo, que se basa en la construcción conjunta de saberes. También incluye el aprendizaje autónomo, que fomenta la autogestión del proceso educativo, y el aprendizaje a lo largo de la vida, que enfatiza el carácter continuo del aprendizaje en la vida de las personas.

El aprendizaje significativo se caracteriza por la integración activa de nueva información con el conocimiento previo. A diferencia del aprendizaje memorístico, el aprendizaje significativo promueve una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Al relacionar la nueva información con esquemas cognitivos ya existentes, el aprendiz no solo retiene mejor los contenidos, sino que también puede aplicarlos en diversas situaciones. Esto es clave en entornos educativos, donde se busca que los estudiantes no solo recuerden datos, sino que comprendan y utilicen la información de manera crítica y contextualizada (Intriago-Cedeño *et al.*, 2022).

Además, Moncini & Pirela (2021) sostienen que el aprendizaje significativo implica un esfuerzo consciente por parte del aprendiz para vincular lo nuevo con lo conocido. El rol del docente es fundamental aquí, pues debe facilitar la construcción de conexiones y ayudar al alumno a establecer relaciones coherentes. Las técnicas como mapas conceptuales, discusiones guiadas y resolución de problemas son eficaces para promover este tipo de aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes estructurar la información de forma más organizada y funcional.

En el aprendizaje colaborativo, los estudiantes trabajan en grupos para construir conocimiento de manera conjunta. El aprendizaje colaborativo fomenta la interacción social

y el intercambio de ideas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje. La colaboración permite a los estudiantes confrontar diferentes puntos de vista, desarrollar habilidades de comunicación y mejorar su capacidad para resolver problemas en equipo. Este tipo de aprendizaje no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino que también ayuda a fortalecer competencias sociales clave para el desarrollo personal y profesional (García-Chitiva, 2021).

Bilbao *et al.* (2022) puntualizan que otro aspecto importante del aprendizaje colaborativo es la responsabilidad compartida. En un entorno de colaboración, cada miembro del grupo asume un rol activo en el proceso, contribuyendo al logro de los objetivos comunes. Además, el docente actúa como facilitador, guiando a los estudiantes para que aprendan a trabajar juntos de manera efectiva. La retroalimentación entre compañeros es un componente esencial, ya que permite el aprendizaje mutuo y el refuerzo de ideas, al mismo tiempo que fomenta un ambiente de apoyo y cooperación.

A su vez, Pérez (2020) destaca que el aprendizaje autónomo se refiere a la capacidad del individuo para gestionar su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender. Este tipo de aprendizaje es fundamental en una sociedad donde la información está en constante cambio, ya que permite a las personas adaptarse de manera eficiente a nuevos conocimientos y habilidades. En este proceso, el aprendiz asume un rol activo, estableciendo metas, buscando recursos y evaluando su progreso. La motivación intrínseca juega un papel crucial, ya que el éxito en el aprendizaje autónomo depende en gran medida del interés personal y la autodisciplina.

Este enfoque también requiere el desarrollo de habilidades metacognitivas, como la planificación, el monitoreo y la evaluación de las estrategias de aprendizaje. Los entornos educativos que fomentan la autonomía proporcionan a los estudiantes las herramientas necesarias para aprender de manera independiente, tales como el acceso a recursos digitales, orientación en la gestión del tiempo y la promoción de la autoevaluación. A largo plazo, el aprendizaje autónomo no solo aumenta la capacidad para adquirir nuevos conocimientos, sino que también fomenta una mentalidad de aprendizaje continuo y adaptabilidad (Ponce *et al.*, 2021).

Por otro lado, Ibarra-Sáiz & Rodríguez-Gómez (2020) añaden que el aprendizaje es un proceso continuo que se extiende más allá del ámbito escolar o universitario, ya que abarca toda la vida de una persona. En una sociedad en constante cambio, el aprendizaje a lo largo de la vida permite a los individuos mantenerse actualizados, mejorar sus habilidades y adaptarse a las nuevas exigencias laborales y sociales. Este enfoque promueve la flexibilidad y la resiliencia, ya que el aprendizaje no se limita a un entorno formal, sino que puede ocurrir en cualquier contexto, desde el trabajo hasta la vida cotidiana.

A su vez, Lázaro (2022) señala que el aprendizaje a lo largo de la vida abarca una amplia variedad de métodos y herramientas, incluyendo la educación formal, la capacitación en el trabajo, y el autoaprendizaje. Las tecnologías digitales han facilitado este tipo de

aprendizaje, proporcionando acceso a recursos educativos en línea, cursos a distancia y comunidades de aprendizaje virtuales. Este enfoque también fomenta el desarrollo personal y la satisfacción, ya que permite a las personas explorar sus intereses y mejorar continuamente sus habilidades, sin importar su edad o etapa de la vida.

La tipología del aprendizaje refleja la diversidad de formas en las que las personas adquieren conocimientos a lo largo de su vida. Comprender los diferentes tipos de aprendizaje permite adaptar estrategias educativas que potencien el desarrollo integral de los individuos. Cada enfoque, ya sea significativo, colaborativo, autónomo o continuo, responde a las necesidades y contextos específicos del aprendiz, facilitando una experiencia de aprendizaje más eficaz y personalizada. Esta variedad de formas de aprender es esencial para promover un crecimiento constante en todas las etapas de la vida.

3.3. Modelos teóricos del aprendizaje

De acuerdo con Giusto-Largaespada (2024), los modelos teóricos del aprendizaje son enfoques que buscan explicar cómo los individuos adquieren y procesan conocimientos. El modelo constructivista plantea que el aprendizaje es un proceso activo donde el individuo construye su propio conocimiento a partir de la interacción con el entorno. El modelo conductista, por su parte, se centra en el aprendizaje a través de estímulos y respuestas observables. El modelo de aprendizaje por descubrimiento promueve que el estudiante descubra principios por sí mismo, mientras que el modelo de aprendizaje social destaca el aprendizaje a través de la observación e imitación de otros.

3.3.1. Modelo constructivista

Seguendo a Vera *et al.* (2020), el modelo constructivista propone que el aprendizaje es un proceso activo y que el conocimiento se construye a partir de las experiencias previas del individuo. Jean Piaget y Lev Vygotsky, sus principales exponentes, subrayan que los estudiantes no son receptores pasivos, sino que participan activamente en la construcción de sus propios conocimientos. En este modelo, las experiencias, la resolución de problemas y el contexto son fundamentales para que el aprendiz cree significados relevantes que pueda integrar a su estructura cognitiva preexistente.

Una característica central del constructivismo es el aprendizaje significativo, en el que los nuevos conocimientos deben vincularse con las experiencias y esquemas cognitivos previos del estudiante para que el aprendizaje sea efectivo. Este proceso fomenta una comprensión más profunda, en contraste con la simple memorización. Además, el rol activo del estudiante es primordial; por ello, se espera que el aprendiz participe activamente en la exploración y construcción del conocimiento, ya sea mediante experimentación, discusión o resolución de problemas en un entorno que favorezca este proceso (Moreno, 2023).

Por otro lado, Arancibia *et al.* (2020) indican que el aprendizaje contextualizado es otra característica importante del constructivismo. Este modelo resalta que el conocimiento debe adquirirse en contextos reales y relevantes para el estudiante, lo que facilita la transferencia de habilidades a situaciones cotidianas o laborales. Además, el aprendizaje colaborativo es parte integral, ya que se construyen significados a través de la interacción social, algo que Lev Vygotsky destaca en su concepto de la “zona de desarrollo próximo”.

Por consiguiente, el modelo constructivista, al centrarse en el aprendizaje activo y la construcción personal del conocimiento, promueve un enfoque educativo donde el estudiante se convierte en el protagonista de su propio proceso. Este modelo fomenta el aprendizaje significativo, al vincular el nuevo conocimiento con experiencias previas, y destaca la importancia del contexto y la interacción social. En última instancia, el constructivismo impulsa a los alumnos a ser pensadores críticos y autónomos, mediante el desarrollo de habilidades que les permiten aplicar el conocimiento de manera efectiva en situaciones reales y complejas.

3.3.2. Modelo conductista

El modelo conductista, desarrollado a lo largo del siglo XX, se centra en el estudio de las conductas observables y en cómo estas pueden ser modificadas a través de estímulos externos. Este enfoque plantea que el aprendizaje es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno, donde se producen asociaciones entre estímulos y respuestas. Se fundamenta en la idea de que todo comportamiento puede ser explicado y predicho a través de la observación y el análisis de las conductas, lo que permite a los educadores implementar estrategias concretas para modificar el comportamiento de los estudiantes (Soto-Vergel *et al.*, 2020).

Aunado a ello, una de las características más distintivas del conductismo es su énfasis en la conducta observable, en contraposición a los procesos mentales internos. Este enfoque se basa en el principio del aprendizaje por asociación, que establece que una respuesta puede ser condicionada a un estímulo específico. Esto se ilustra con el famoso experimento de Iván Pávlov, donde un perro aprendía a salivar al escuchar una campana, asociando el sonido con la comida. En el ámbito educativo, los principios del refuerzo y el castigo son fundamentales para modificar conductas: los comportamientos deseados son reforzados para aumentarlos, mientras que los indeseados son castigados para disminuirlos, promoviendo así un aprendizaje mecánico basado en la repetición y la práctica (Arancibia *et al.*, 2020).

Guamán *et al.* (2022) señalan que el modelo conductista también ha sido criticado por su enfoque mecánico y su limitada consideración de los procesos cognitivos. Sin embargo, su legado persiste en muchas prácticas educativas contemporáneas, como el uso de técnicas de refuerzo positivo en el aula y la aplicación de sistemas de recompensa. B. F. Skinner han contribuido significativamente al desarrollo de este modelo, enfatizando la importancia

del entorno en el proceso de aprendizaje. A pesar de sus limitaciones, el conductismo sigue siendo un marco valioso para entender ciertos aspectos del comportamiento humano y la educación.

En conclusión, el modelo conductista ofrece una perspectiva valiosa sobre el aprendizaje al centrarse en la observación de conductas y la influencia del entorno en el comportamiento humano. Aunque ha sido criticado por su enfoque mecánico y por ignorar los procesos cognitivos internos, sus principios de asociación, refuerzo y castigo han sido fundamentales en el diseño de estrategias educativas eficaces. A través de la aplicación de técnicas conductistas, los educadores pueden moldear y dirigir el aprendizaje, contribuyendo a un entorno educativo más estructurado y predecible.

3.3.3. Modelo del aprendizaje por descubrimiento

El modelo del aprendizaje por descubrimiento, propuesto por Jerome Bruner, sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando son activos en el proceso de descubrimiento de conceptos y principios, en lugar de recibir información de manera pasiva. Este enfoque se basa en la premisa de que la curiosidad innata del ser humano puede ser un motor potente para el aprendizaje. Al enfrentarse a situaciones problemáticas, los estudiantes pueden explorar, experimentar y buscar soluciones, lo que les permite desarrollar una comprensión más profunda y significativa de los conceptos. En este sentido, el aprendizaje se convierte en un proceso personal, donde cada estudiante construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias (Hidalgo *et al.*, 2024).

Para Castillo-Rodriguez *et al.* (2020), el aprendizaje por descubrimiento es reconocido por el rol activo del estudiante. Al fomentar un ambiente en el que los alumnos pueden explorar y experimentar, se les anima a formular preguntas, formular hipótesis y, en última instancia, encontrar respuestas por sí mismos. Este enfoque promueve la curiosidad intelectual y la motivación intrínseca, elementos fundamentales para un aprendizaje duradero. Además, los estudiantes desarrollan habilidades críticas, como el pensamiento analítico y la resolución de problemas, que son esenciales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida diaria y en el futuro laboral.

El rol del docente en este modelo es fundamental, dado que actúa como facilitador del proceso de aprendizaje. En lugar de proporcionar respuestas directas, el docente guía a los estudiantes mediante preguntas abiertas y les ofrece recursos que les permitan investigar y reflexionar sobre los conceptos. De esta manera, se crea un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que estimula el interés y la creatividad. Esta relación de colaboración entre docentes y estudiantes favorece una enseñanza más efectiva y personalizada, en la que cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo y según sus propios intereses (Varela *et al.*, 2021).

En síntesis, el modelo del aprendizaje por descubrimiento se presenta como una metodología poderosa que fomenta la curiosidad y la exploración activa en los estudiantes. Al permitir que los aprendices descubran conceptos y soluciones por sí mismos, se promueve una comprensión más profunda y duradera del contenido. La figura del docente, como facilitador, es esencial en este enfoque, ya que guía y estimula la búsqueda del conocimiento, creando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo. En un mundo en constante cambio, este modelo no solo prepara a los estudiantes para el éxito académico, sino que también los dota de habilidades cruciales para la vida.

3.3.4. Modelo del aprendizaje social

Según Valenzuela & Miño (2021), el modelo del aprendizaje social, desarrollado por Albert Bandura, sostiene que gran parte del aprendizaje humano ocurre a través de la observación e imitación de los comportamientos de otros. Este enfoque destaca que las personas no solo aprenden a través de experiencias directas, sino también al observar a los demás en su entorno, lo que permite que se internalicen comportamientos y actitudes. Este proceso se ve influido por varios factores, como la atención, la retención y la reproducción, lo que sugiere que el aprendizaje no es simplemente un proceso pasivo, sino una actividad activa donde el aprendiz desempeña un rol fundamental.

Asimismo, para Muquis (2022), el aprendizaje social posee una característica relevante: el concepto de modelado, en el que los individuos imitan comportamientos observados en modelos, que pueden ser figuras de autoridad, compañeros o incluso personajes mediáticos. Este modelado no solo implica la repetición de acciones, sino también la comprensión de los resultados que dichas acciones generan. Por ejemplo, un estudiante que observa a un compañero resolver un problema de matemáticas puede aprender tanto la estrategia como la confianza necesaria para abordarlo, especialmente si ve que su compañero recibe refuerzo positivo por su esfuerzo.

El refuerzo vicario es otro elemento crucial en este modelo; implica que los individuos aprenden al observar las consecuencias de las acciones de los demás, lo que los ayuda a ajustar su propio comportamiento. Además, el concepto de autoeficacia, que se refiere a la creencia en la capacidad de uno mismo para realizar tareas específicas, es fundamental en el aprendizaje social. Cuando las personas ven a otros tener éxito, su propia percepción de competencia se refuerza, lo que puede motivarlos a intentar actividades similares. En este sentido, el aprendizaje social no solo tiene implicaciones para el ámbito académico, sino también para el desarrollo personal y profesional, al fomentar la adaptación y la resiliencia en diversas situaciones de la vida cotidiana (Hernández-Suárez *et al.*, 2024).

En definitiva, el modelo del aprendizaje social desarrollado por Albert Bandura, subraya la importancia de la observación e imitación en el proceso educativo. Este enfoque no solo se centra en la adquisición de habilidades a través de la experiencia directa, sino que también reconoce el papel fundamental que juegan los modelos en la formación

de comportamientos y actitudes. Al enfatizar el aprendizaje observacional, el modelado y el refuerzo vicario, este modelo proporciona un marco valioso para entender cómo se desarrollan las habilidades sociales y académicas, así como la autoeficacia del aprendiz. En un mundo cada vez más interconectado, las implicaciones de este modelo son relevantes en diversas áreas, desde la educación hasta el desarrollo personal.

3.4. Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son esenciales para comprender cómo los individuos asimilan información y desarrollan habilidades. En el ámbito educativo, reconocer que los estudiantes poseen preferencias distintas para aprender, puede mejorar significativamente la efectividad de la enseñanza. Esta diversidad se refleja en la manera en que las personas procesan la información, lo que implica que un enfoque único para la instrucción puede no ser suficiente para satisfacer las necesidades de todos los alumnos. Así, las estrategias de enseñanza deben ser adaptativas y considerar las modalidades preferidas de aprendizaje de cada estudiante (Olivo *et al.*, 2023).

Aunado a ello, Avendaño *et al.* (2021) sostienen que, dentro de los estilos de aprendizaje, el estilo visual se destaca por su enfoque en representaciones gráficas. Los aprendices visuales tienden a retener mejor la información cuando se les presenta en forma de diagramas, imágenes o videos. Por ejemplo, utilizar mapas mentales o infografías puede facilitar la comprensión de conceptos complejos al permitir que los estudiantes visualicen las relaciones entre ideas. Este estilo también se beneficia de técnicas como el uso de colores y formas, que ayudan a organizar la información de manera efectiva y memorable.

Por otro lado, Juárez (2020) indica que los aprendices auditivos se benefician de la interacción verbal y la escucha activa. Este grupo tiende a captar la información a través de debates, presentaciones orales y grabaciones; asimismo, prefiere discusiones que les permitan reflexionar y compartir ideas. La incorporación de audiolibros, *podcasts* y clases interactivas puede potenciar el aprendizaje de estos estudiantes, al proporcionarles un ambiente donde se sientan cómodos y motivados para participar. Por último, los aprendices kinestésicos, que aprenden mejor a través de la experiencia práctica, requieren actividades que involucren el movimiento y la manipulación de objetos, como laboratorios y juegos educativos. Estas experiencias son cruciales para que asimilen y retengan el conocimiento de manera efectiva.

Además de la clasificación tradicional de estilos de aprendizaje, el modelo de Kolb se destaca por su enfoque en la experiencia directa como fundamento del aprendizaje. Este modelo describe cuatro estilos: divergente, asimilador, convergente y acomodador. Cada uno de estos estilos surge de la combinación de dos dimensiones: la percepción (concreta o abstracta) y el procesamiento (activa o reflexiva). Por ejemplo, los aprendices divergentes se destacan en la generación de ideas creativas y disfrutan de la reflexión, mientras que los convergentes tienden a aplicar teorías a problemas prácticos. Este enfoque permite a

los educadores entender cómo los estudiantes interactúan con el material y cómo se puede optimizar la enseñanza para diferentes tipos de aprendices (Olivo *et al.*, 2023).

A su vez, el modelo de Honey y Mumford ofrece una clasificación activista, reflexiva, teórica y pragmática. Cada estilo refleja preferencias específicas en relación con el aprendizaje. Los activistas prefieren la acción y el aprendizaje experiencial, mientras que los reflexivos valoran la observación y la reflexión crítica sobre las experiencias. Los teóricos se enfocan en modelos y conceptos que los ayuden a entender el material, mientras que los pragmáticos buscan aplicar lo aprendido en situaciones reales. Este modelo enfatiza la necesidad de diseñar actividades que abarquen todos estos estilos, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y beneficiarse del proceso de aprendizaje (Acevedo, 2020).

En este contexto, Avendaño *et al.* (2021) puntualiza que conocer los estilos de aprendizaje es fundamental para mejorar la educación y el desarrollo profesional. Para los estudiantes, reconocer su propio estilo les permite personalizar sus métodos de estudio y maximizar su rendimiento académico. Por su parte, los docentes pueden diseñar lecciones que consideren las diferentes preferencias de aprendizaje, lo que genera un entorno más inclusivo y estimulante. En el contexto laboral, las organizaciones que comprenden los estilos de aprendizaje de sus empleados pueden implementar programas de capacitación más efectivos, mejorando no solo la formación individual, sino también la colaboración y comunicación dentro de los equipos. Este enfoque integral al aprendizaje contribuye a una cultura organizacional más dinámica y adaptable.

Aunque, según Roque *et al.* (2023), los estilos de aprendizaje ofrecen un marco interesante para entender cómo los individuos prefieren adquirir conocimiento, también presentan limitaciones significativas. En primer lugar, investigaciones recientes sugieren que la correlación entre los estilos de aprendizaje y el rendimiento académico no es tan fuerte como se pensaba anteriormente. Esto significa que etiquetar a un estudiante como un “aprendiz visual” o “auditivo” podría no ser suficiente para prever su éxito en un entorno educativo. En su lugar, otros factores, como la motivación intrínseca del estudiante, su nivel de inteligencia y las oportunidades de aprendizaje disponibles, pueden tener un impacto más significativo en su capacidad para aprender de manera efectiva.

Además, Juárez (2020) determina que centrarse excesivamente en los estilos de aprendizaje puede llevar a una enseñanza que limite la exposición de los estudiantes a métodos diversos y valiosos. Si bien es importante reconocer y adaptarse a las preferencias de los estudiantes, el riesgo de estancarse en un enfoque único puede impedir que los educadores utilicen estrategias pedagógicas más integrales y efectivas. En este sentido, se argumenta que el aprendizaje es un proceso multifacético que se beneficia de un enfoque holístico, en el que se consideran no solo los estilos de aprendizaje, sino también las experiencias previas, el contexto social y cultural, y las características individuales de cada estudiante.

En conclusión, los estilos de aprendizaje proporcionan un marco valioso para comprender las preferencias individuales en el proceso educativo, destacando la diversidad en la forma en que los estudiantes adquieren y procesan información. Sin embargo, es fundamental reconocer sus limitaciones, ya que no abarcan todos los factores que influyen en el aprendizaje, como la motivación, las experiencias previas y el contexto social. Por lo tanto, un enfoque más holístico que integre diversas estrategias pedagógicas puede resultar más efectivo, fomentando así un aprendizaje significativo y enriquecedor para todos los estudiantes.

3.5. Principales dificultades en el aprendizaje

Las dificultades de aprendizaje son desafíos significativos que afectan a muchos individuos en su capacidad para adquirir y aplicar habilidades fundamentales como la lectura, la escritura y el razonamiento (Cobeñas, 2021). Estas dificultades pueden manifestarse de diferentes maneras: desde problemas específicos con ciertas materias hasta dificultades generales que afectan el rendimiento académico y la autoestima del individuo. Reconocer y abordar estas dificultades es crucial, ya que pueden influir no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida diaria y en la interacción social de quienes las experimentan.

Para Cardona (2022), las causas de las dificultades de aprendizaje son variadas y pueden clasificarse en diferentes categorías. En primer lugar, los factores biológicos juegan un papel importante; por ejemplo, disfunciones en el cerebro, trastornos genéticos y lesiones cerebrales pueden contribuir a la aparición de estos desafíos. Además, los factores psicológicos, como problemas de atención, memoria o procesamiento del lenguaje, pueden dificultar la capacidad del individuo para aprender de manera efectiva. Por último, los factores ambientales, que incluyen condiciones de aprendizaje inadecuadas y falta de estimulación en los primeros años de vida, también son determinantes en el desarrollo de dificultades de aprendizaje.

Entender estas causas multifactoriales permite un enfoque más integral para apoyar a quienes enfrentan estas dificultades. Intervenciones tempranas, adaptaciones en el entorno educativo y el uso de estrategias específicas pueden mejorar significativamente el rendimiento y la autoestima de los estudiantes con dificultades de aprendizaje. Además, fomentar un ambiente inclusivo y comprensivo es esencial para ayudar a estos individuos a superar sus desafíos y alcanzar su máximo potencial. La colaboración entre padres, educadores y profesionales de la salud es fundamental para desarrollar un plan de apoyo adecuado que atienda las necesidades específicas de cada estudiante (Souza & Gómez, 2022).

Las dificultades de aprendizaje son diversas y pueden manifestarse de distintas maneras, afectando diversas áreas del aprendizaje y el desarrollo. Uno de los trastornos más conocidos es la dislexia, que se caracteriza por dificultades en la lectura, específicamente en la decodificación de palabras y la comprensión de textos. Las personas con dislexia a

menudo tienen problemas para reconocer palabras de forma fluida y pueden confundirse con letras o palabras similares. Esta dificultad puede llevar a una frustración significativa y a una baja autoestima, ya que el rendimiento académico en lectura puede ser significativamente inferior al de sus compañeros (Cobeñas, 2021).

Otro tipo de dificultad de aprendizaje es la disgrafía, que afecta la capacidad de una persona para escribir de manera legible y organizada. Esto puede manifestarse en problemas con la escritura a mano, como la forma de las letras, el espaciado entre palabras o la coherencia de las ideas. Los estudiantes con disgrafía pueden tener dificultades para expresar sus pensamientos de manera escrita, lo que puede impactar su rendimiento en clases que requieren tareas escritas. Además, este trastorno puede ir acompañado de ansiedad y frustración, ya que la escritura se convierte en un desafío constante (Irrazabal & Navarrete, 2023).

La discalculia es otra dificultad de aprendizaje que se centra en la comprensión de conceptos matemáticos y la realización de cálculos. Las personas con discalculia pueden tener problemas para entender números, realizar operaciones básicas o aplicar conceptos matemáticos a situaciones cotidianas (Morales-Gómez de la Torre *et al.*, 2024). Por otro lado, el trastorno del déficit de atención e hiperactividad (TDAH) implica dificultades para mantener la atención y el control de los impulsos, lo que afecta no solo el aprendizaje académico, sino también las relaciones interpersonales. Finalmente, el trastorno del procesamiento auditivo dificulta la capacidad de procesar la información auditiva, lo que puede afectar la comprensión del lenguaje hablado y la respuesta a las instrucciones verbales. Cada uno de estos trastornos requiere un enfoque específico para garantizar que los individuos reciban el apoyo adecuado y puedan desarrollarse plenamente en el entorno educativo y social (Granados *et al.*, 2022).

Por su lado, Souza & Gómez (2022) sostienen que ayudar a las personas con dificultades de aprendizaje comienza con un diagnóstico temprano, ya que la identificación precoz de estas dificultades permite que se implementen intervenciones adecuadas antes de que se conviertan en obstáculos significativos en el aprendizaje. Al reconocer estos desafíos a tiempo, los educadores y profesionales de la salud pueden trabajar juntos para desarrollar un plan de acción personalizado. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también apoya el bienestar emocional del individuo, ya que recibir ayuda adecuada puede reducir la frustración y aumentar la confianza.

También Cobeñas (2021) menciona que las adaptaciones en el aula son esenciales para crear un entorno de aprendizaje inclusivo. Los docentes pueden ofrecer estrategias como extender el tiempo para completar tareas, implementar el uso de materiales visuales y auditivos que faciliten la comprensión, y proporcionar apoyo individualizado. Además, las terapias específicas, como la terapia del habla o la terapia ocupacional, pueden abordar habilidades concretas que necesitan desarrollo. El uso de tecnología de asistencia, como *softwares* de lectura y escritura, puede ofrecer herramientas que faciliten el proceso de

aprendizaje. Por último, el apoyo familiar es fundamental; la implicación activa de la familia contribuye al fortalecimiento de la autoestima y la motivación del estudiante, creando un círculo de apoyo que es vital para el éxito académico y personal.

En conclusión, las dificultades en el aprendizaje representan un conjunto de desafíos que pueden afectar significativamente el desarrollo académico y personal de las personas. Por ello, es crucial reconocer las diversas causas que subyacen a estas dificultades, desde factores biológicos hasta ambientales. Al entender los tipos más comunes de dificultades, como la dislexia y el TDAH, se pueden implementar estrategias efectivas para brindar apoyo. La intervención temprana, las adaptaciones en el aula, la terapia específica y el apoyo familiar son fundamentales para ayudar a las personas a superar estos obstáculos y alcanzar su potencial.

3.6. Importancia del aprendizaje en el contexto social

De acuerdo con Bonilla *et al.* (2020), el aprendizaje se nutre profundamente de su contexto social, ya que este no solo moldea la manera en que se adquieren conocimientos, sino que también determina la calidad y la relevancia de esos aprendizajes. Al interactuar con otros, los individuos tienen la oportunidad de construir el conocimiento de manera colaborativa, lo que permite que las ideas se examinen, discutan y desarrollen a través de diversas perspectivas. Este proceso de construcción social del conocimiento es esencial, ya que el aprendizaje no ocurre en un vacío, sino en un entorno donde las experiencias compartidas y las interacciones humanas enriquecen el contenido aprendido.

Intriago-Cedeño *et al.* (2022) detallan que el contexto social fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales cruciales para el éxito personal y profesional. Al trabajar en grupos, los estudiantes aprenden a comunicarse efectivamente, a cooperar con otros y a manejar conflictos, habilidades que son fundamentales en cualquier ámbito de la vida. Esta interacción no solo mejora la competencia social, sino que también contribuye a la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo donde todos los participantes se sienten valorados y motivados para contribuir. Así, el aprendizaje se convierte en un proceso integral que va más allá del simple acto de adquirir información.

Finalmente, la diversidad de perspectivas que se encuentra en un contexto social rico en interacciones amplía la comprensión del mundo y fomenta un pensamiento crítico y flexible. Al colaborar con personas de diferentes orígenes y experiencias, se enriquecen las ideas y se desafían las suposiciones, lo que prepara mejor para la vida adulta, donde las interacciones sociales son inevitables. En última instancia, el aprendizaje socialmente construido no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el desarrollo personal y profesional, equipando a los individuos con las herramientas necesarias para enfrentar los retos de un mundo cada vez más interconectado (Bilbao *et al.*, 2022).

En este sentido, Franco-Sola y Figueras (2020) indican que comprender la importancia del contexto social en el aprendizaje tiene profundas implicaciones para la educación, especialmente en la forma en que se estructuran las aulas y las dinámicas de enseñanza. Fomentar la colaboración entre estudiantes es esencial; esto se puede lograr a través de actividades que promuevan el trabajo en equipo, como proyectos grupales y debates. Estas actividades no solo enriquecen el aprendizaje al permitir que los estudiantes intercambien ideas y perspectivas, sino que también ayudan a desarrollar habilidades sociales clave, como la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Al trabajar juntos, los estudiantes pueden explorar diferentes enfoques a los problemas, lo que enriquece su comprensión y los prepara para el trabajo en entornos colaborativos en el futuro.

La creación de ambientes de aprendizaje inclusivos es otra implicación crucial. Fomentar la diversidad y la inclusión en el aula no solo ayuda a que todos los estudiantes se sientan valorados y respetados, también enriquece el proceso de aprendizaje. Un aula diversa permite que los estudiantes aprendan unos de otros, escuchando y compartiendo experiencias que pueden ser diferentes de las suyas. Los educadores deben asegurarse de que el contenido curricular refleje esta diversidad y que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las oportunidades de aprendizaje. Esto implica no solo adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje, sino también incluir ejemplos y materiales que representen diversas culturas y experiencias de vida (Bonilla *et al.*, 2020).

Para terminar, es fundamental que la evaluación del aprendizaje sea integral y considere no solo los conocimientos adquiridos, sino también las habilidades sociales y el desarrollo personal de los estudiantes. Las evaluaciones tradicionales a menudo se centran en el rendimiento académico, pero es esencial incluir criterios que midan la capacidad de trabajar en equipo, la empatía y la adaptación a diversas situaciones sociales. Al hacerlo, los educadores pueden ofrecer una visión más completa del desarrollo de sus estudiantes, preparándolos no solo para el éxito académico, sino también para su futuro personal y profesional en un mundo interconectado. La evaluación debe ser un proceso continuo que refleje el crecimiento de los estudiantes en todas sus dimensiones, promoviendo así un aprendizaje más significativo y relevante (Intriago-Cedeño *et al.*, 2022).

En síntesis, la importancia del contexto social en el aprendizaje es innegable, ya que no solo enriquece la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales esenciales. Al reconocer que el aprendizaje es un proceso colaborativo, los educadores pueden implementar estrategias que promuevan la inclusión, la diversidad y el trabajo en equipo. Este enfoque integral no solo prepara a los estudiantes para el éxito académico, sino que también los equipa para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana, cultivando individuos más empáticos y colaborativos en un mundo interconectado.

LA GAMIFICACIÓN: UNA NUEVA FORMA DE APRENDIZAJE PRAGMÁTICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Como consecuencia de la pandemia de la COVID-19, el sistema educativo a nivel mundial implementó profundas transformaciones que incluían la introducción de nuevas estrategias para orientar el proceso educativo. Dichas estrategias fueron utilizadas, entre diversas razones, para incorporar otras experiencias a la participación de los estudiantes en las actividades planificadas. Específicamente, en la educación superior (ES), a partir de la pandemia, muchas de las instituciones han venido utilizando plataformas de aprendizaje electrónico para impartir los cursos dictados en diferentes carreras. De allí que la enseñanza en forma de aprendizaje electrónico se haya convertido en una normalidad y sea un complemento moderno para el docente, sustituyendo, muchas veces, a la educación tradicional (Khaldi, *et al.*, 2023).

Los métodos aplicados por el docente, cuyo propósito es conseguir mayor interacción del estudiante y cumplir con los objetivos formativos vinculados a la preparación profesional y al desarrollo de competencias, serán de suma importancia para la integración a la sociedad del conocimiento del futuro profesional. De allí la importancia del uso de la tecnología, pues esta cuenta con una variedad de opciones comunicativas y de acción, como, por ejemplo, publicar y comentar en las redes sociales, hacer juegos en línea y participar en eventos virtuales. Los estudiantes pueden decidir en qué práctica participar, durante cuánto tiempo y con quién (Taguchi, 2023).

El surgimiento del aprendizaje electrónico es el resultado de la búsqueda de mecanismos que permitan conseguir una educación de calidad. En consecuencia, la digitalización de la educación interviene como una herramienta especializada cuyo propósito ha sido mejorar el aprendizaje, enseñanza y organización del proceso educativo; y es en medio de esta realidad que aparece la gamificación, para diversificar la dimensión de la pedagogía orientada a una formación más pragmática (Willig *et al.*, 2021; Bakhmat *et al.*, 2023).

En el ámbito educativo, la gamificación ha sido abordada como el uso de juegos para motivar e incrementar la actividad, retención e interacción del estudiante (Cangalaya-Sevillano *et al.*, 2022; Sarabia-Guevara & Bowen-Mendoza 2023). Se trata de una innovadora estrategia de aprendizaje, en la cual son utilizadas actividades lúdicas en ámbitos o situaciones que presentan cierta formalidad, por lo cual el juego tendría un fin más concreto y no tan solo de diversión (Alsawaier, 2018). En este contexto, la gamificación utiliza dinámicas de juegos que facilitan el fomento de la diversión para adaptarlos al proceso de enseñanza; además, su aplicación busca la motivación y participación del estudiante en todas esas variables que conforman las habilidades del siglo XXI o habilidades

transformadoras (Torres-Toukourmidis *et al.*, 2020).

Es así que la mediación con estrategias de aprendizaje como la gamificación es de gran importancia en los procesos pedagógicos desarrollados de la educación superior, porque permite involucrar al estudiante de manera informal y práctica en las actividades planificadas. Y ya que la universidad se presenta como un entorno multidimensional, resulta necesario que se utilicen las herramientas ofrecidas por internet para conseguir una constante y renovada innovación en cada ámbito social que se requiera, lo que generará a nivel educativo novedosas maneras de aprender, comunicar, pensar, hacer y actuar (Aguar *et al.*, 2019).

En función de lo señalado, las preguntas de investigación planteadas son las siguientes:

- ¿Cuál ha sido la evolución de la literatura referida a la gamificación en la educación superior según año de publicación, idioma, autores, nombre e indexación de las revistas?
- ¿Cuáles son las herramientas más utilizadas en gamificación?
- ¿Cuáles son las ventajas de utilizar la gamificación en la educación superior?

Finalmente, se estableció como objetivo de esta revisión sistemática establecer el impacto de la gamificación en la educación superior como estrategia de aprendizaje pragmático.

4.1. Metodología

Se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura (RSL) con el propósito de examinar y analizar los hallazgos de los estudios y documentos vinculados a la gamificación en la educación superior. Para ejecutar la búsqueda, se utilizó el procedimiento descrito en la metodología Prisma, la cual consiste en un conjunto de pautas y una lista de verificación diseñadas para impulsar la precisión e integridad de los informes en revisiones sistemáticas y metaanálisis. Además, Prisma provee un marco estandarizado para que los investigadores informen sobre el proceso de revisión seguido, datos bibliográficos y hallazgos (Page *et al.*, 2021).

Estrategia de búsqueda y proceso de selección

Las bases de datos Web of Science, PubMed, SciELO y Scopus fueron usadas para ejecutar la búsqueda, la cual se inició el 13 de enero de 2024; haciendo uso de la cadena de búsqueda que a continuación se menciona: (gamification * OR edugame* OR “teaching strategies*” OR “Higher education*”) AND (learning* OR practice* O “aprendizaje pragmático” *). La identificación de las palabras clave se limitó al título, resumen, palabras clave de los estudios examinados.

Criterios de inclusión y exclusión

Las publicaciones se seleccionaron considerando un conjunto de criterios de inclusión y exclusión que se describen a continuación (Tabla 1). Los criterios de exclusión fueron creados para que fueran incrementales; es decir, si un artículo no cumple con el criterio de exclusión 1, se excluye inmediatamente sin ser examinado valorando los criterios de exclusión adicionales.

Tabla 1. *Criterios de inclusión y exclusión*

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
- El artículo tiene los siguientes términos en el título, resumen o palabras clave: “gamificación” “estrategias pedagógicas”, “práctica” “Educación superior”, “formación”	- El estudio no está escrito en inglés o en español
- Artículos de investigación publicados entre 2016-2024	- Capítulos de libro y tesis de maestría o doctorales
- Publicación realizada en inglés o en español	- Estudios publicados en un idioma diferente al inglés o español
- Estudios cuyo ámbito sea la educación superior	- Estudios cuya temática no se enfoque en la educación superior
- Los documentos deben ser de acceso abierto	- Documentos sin acceso abierto

Nota. Elaboración propia

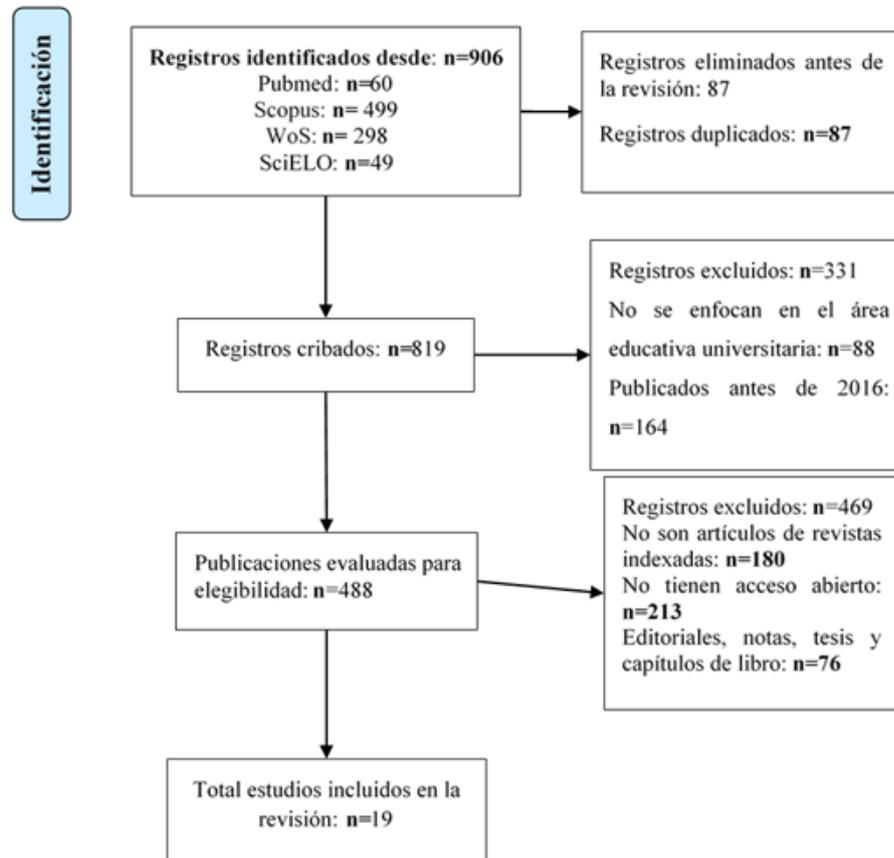
Síntesis de la literatura

Se seleccionaron 906 publicaciones para analizar la información bibliográfica conseguida y se presentaron en una tabla con los datos más importantes. Para llegar al proceso descrito, se realizó una comparación entre los recursos bibliográficos revisados, esto con el fin de agrupar las acciones que se asemejan en los aspectos que dieran respuestas a las preguntas de investigación planteadas.

Procedimiento de análisis y presentación de la información

Los documentos encontrados en las bases de datos fueron en total 906 estudios, los cuales se examinaron conforme a los criterios establecidos; de este total fueron descartados 87 registros por encontrarse duplicados, por lo que se obtuvieron 819 artículos. Luego, y en función del lapso de tiempo establecido (entre 2016 y 2024), el idioma de publicación (inglés o español) y el área temática, se excluyeron 331 documentos, resultando de dicho proceso 488 registros. Seguidamente, se descartaron aquellos registros que no estuviesen publicados en revistas indexadas, que no tuviesen acceso abierto o que fuesen editoriales, notas, tesis o capítulos de libros, de lo que resultaron 469 registros cribados. Finalmente, se seleccionaron 19 estudios para incluir en la revisión sistemática (Figura 1).

Figura 1. Proceso de selección de los artículos



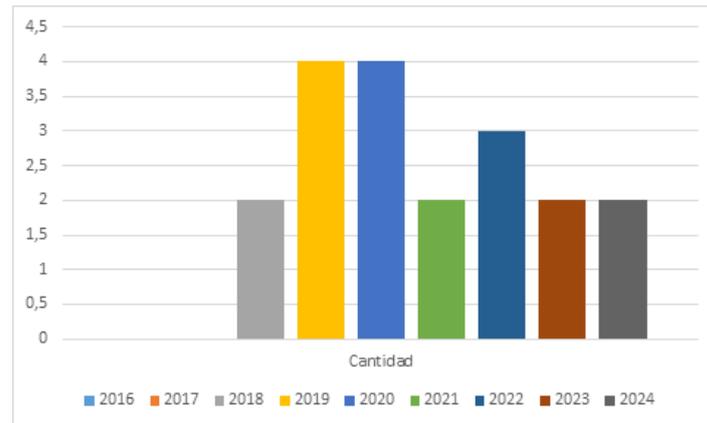
Nota. Elaboración propia

4.2. Resultados

Análisis de la producción científica

Respecto a la primera pregunta de investigación planteada, se desarrolla la evolución que ha sufrido la producción científica sobre el impacto de la gamificación en la ES, la cual fue depurada en las bases de datos consultadas (n=906). Esta manifiesta una evolución más o menos sostenida de estudios publicados sobre el tema desde 2016. En los años 2019 y 2020 fueron publicados más trabajos sobre esta temática, con un 21.05 % de la producción total cada uno (Figura 2).

Figura 2. Publicaciones por año

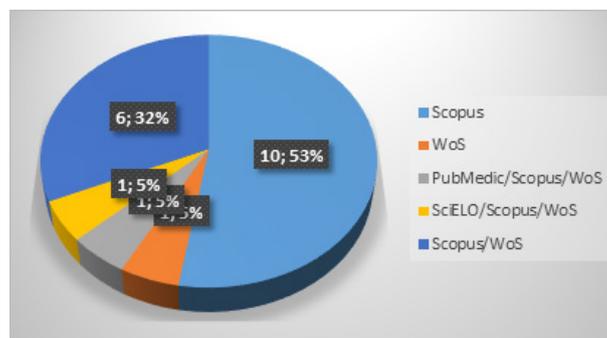


Nota. Elaboración propia

Asimismo, los países que más contribuciones presentaron sobre la gamificación en contextos universitarios fueron Inglaterra y Ecuador, con tres y dos textos respectivamente, seguidos de Oriente Medio con dos publicaciones. El resto de los países fueron Noruega, Suecia, España, México, Malasia, Jordania y Finlandia con una (1) publicación cada uno. La mayor producción se encontró en los años 2019 y 2020 (4 cada uno). De igual manera, la revisión realizada evidenció que la base de datos más utilizada para publicar sobre el tema es Scopus con 52.63 % (10) del total de publicaciones revisadas, seguida de 6 estudios publicados en revistas indexadas tanto en Scopus como en WoS, lo que representa 31.59 % de los documentos examinados (Figura 3).

Asimismo, destaca el inglés como el idioma más utilizado para publicar estudios relacionados con la gamificación en la ES, alcanzando 94.73 % de la totalidad de documentos examinados. Este aspecto refleja la relevancia de este tema para la comunidad científica, debido especialmente al alcance que este idioma tiene tanto a nivel educativo como a nivel científico.

Figura 3. Base de datos más utilizada



Nota. Elaboración propia

Herramientas tecnológicas de gamificación utilizadas en ES

A lo largo de los años las actividades lúdicas se han ganado un puesto especial en el ámbito educativo, debido a su efectividad en el alcance de los objetivos planificados y por su capacidad de generar un ambiente más agradable, competitivo y cooperativo entre los estudiantes. Sin embargo, con las innovaciones tecnológicas que constantemente están apareciendo, los juegos han sido aprovechados de una forma más interactiva, especialmente, en la educación superior. En este ambiente, se hace uso de algunos elementos lúdicos y técnicas de diseño de juegos para desarrollar y hacer de la enseñanza-aprendizaje un proceso más ameno e interesante (Tsay *et al.*, 2018; Mavroudi *et al.*, 2022; Ratinho & Martins 2023).

Ahora bien, en medio de los avances tecnológicos, la planificación realizada por el docente ha debido vincularse con herramientas tecnológicas para que la trasmisión del conocimiento sea más fácil y atractiva para el estudiante, motivo por el cual se utilizan plataformas digitales como Kahoot, Quizizz, Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Padlet, Edmodo y Slack entre muchas otras (Jaskari & Syrjälä 2020; Eltahir *et al.*, 2021; Howard 2022; Willig, *et al.*, 2021; Mobley *et al.*, 2023) en las actividades curriculares de la educación superior.

En este sentido, Howard (2022) plantea que los juegos tradicionales utilizados en los ambientes académicos han sido de gran ayuda durante muchas décadas; sin embargo, se ha visto cómo el uso de cuestionarios digitales y gamificados en línea está siendo cada vez más común. Las actividades de gamificación se logran mostrando el juego en una pantalla del aula; el docente es el administrador de la exhibición y los estudiantes son los competidores (Eltahir *et al.*, 2021). Un ejemplo de esto es Kahoot!, que como aplicación digital educativa es utilizada por millones de personas desde 2013, cuando fue creada. Con ella es posible diseñar cuestionarios interactivos a los que se pueden añadir videos, música e imágenes, y los docentes pueden seleccionar cuestionarios existentes o crear los suyos. Cuando el estudiante inicia un cuestionario, envía las respuestas en sus dispositivos y luego monitorean su progreso en el tablero de líderes proyectado desde la interfaz del docente (Howard 2022).

De igual manera, destaca el uso de la plataforma de *software* Kaizen-Education, en entornos de educación médica y de enfermería de pregrado y posgrado, así como en la investigación médica y educación del paciente. El estudio realizado por Willig, *et al.* (2021) describió dos experiencias que mostraron los beneficios de la gamificación en estas áreas; la primera de ellas tiene que ver con la formación en los principios de rigor científico, reproducibilidad y transparencia; y la segunda se refiere a la gamificación como forma de monitorear las competencias alcanzadas por parte de los estudiantes para completar un título de maestría en Salud Pública.

El estudio evidenció el potencial que tienen las estrategias de gamificación en la ES; siendo caracterizadas, básicamente, como herramientas que sirven para mejorar el

aprendizaje individual y, al mismo tiempo, desbloquean conocimientos programáticos. La interacción generada entre los estudiantes y la gamificación digital ofrece información muy valiosa, la cual puede ser aprovechada para que el docente cree nuevas estrategias en función de alcanzar una mayor participación, retención y rendimiento en sus estudiantes.

Otro estudio que utilizó el *software* Kaizen fue el realizado por Mobley *et al.* (2023), quienes establecieron que esta plataforma mejoró el conocimiento en más del 60 % de los estudiantes de Radiología que participaron, pues el contenido fue enseñado de manera más eficaz y amena. Destaca el hecho de que Kaizen también ha sido utilizado para la educación sobre la diabetes, involucrando a pacientes adultos con diabetes quienes participaron en un cuestionario luego de visitar a su médico. Estos mostraron interés por aprender mediante la aplicación de juegos sobre esta enfermedad y fueron capaces de discutir su salud con los profesionales de la medicina que los atendieron.

La revisión de la literatura realizada mostró diversidad de herramientas de gamificación apoyadas en plataformas educativas brindadas por las instituciones de educación superior donde fueron realizados los estudios. Estas herramientas se especifican a continuación (Tabla 2).

Tabla 2. Estrategias utilizadas en la gamificación

Autor(s)/año	Título	Estrategia/ herramienta/ plataforma de gamificación
Howard (2022)	Identidades profesionales docentes en la gamificación: una perspectiva sociomaterial	Kahoot!
Willig, <i>et al.</i> (2021)	Gamificación y educación: un enfoque pragmático con dos ejemplos de implementación	Kaizen-Education
G o n z á l e z - Acosta <i>et al.</i> (2020)	La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor	Juego de rol.
Mobley <i>et al.</i> (2023)	El impacto de la gamificación y el potencial del Kaizen en la educación radiológica	Kaizen
Tsay <i>et al.</i> (2019)	Superar el efecto de novedad en los sistemas de aprendizaje gamificados en línea: una evaluación empírica del compromiso y el rendimiento de los estudiantes	Cuatro módulos de Moodle

Gatti <i>et al.</i> (2019)	Educación para el desarrollo sostenible a través de juegos de simulación empresarial: un estudio exploratorio de la gamificación de la sostenibilidad y sus efectos en los resultados de aprendizaje de los estudiantes	Napuro
Mahmud <i>et al.</i> (2020)	Presencia docente en la educación gamificada en línea para el aprendizaje de la sostenibilidad	JouleBug
Tsay <i>et al.</i> (2018)	Mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes con gamificación mediada por tecnología: un estudio empírico	Sistema Moodle
Jaskari & Syrjälä (2020)	Un estudio de métodos mixtos sobre las motivaciones de los estudiantes de <i>marketing</i> para jugar y los elementos de gamificación	Plataforma Moodle
Eltahir <i>et al.</i> (2021)	El impacto del aprendizaje basado en juegos (GBL) sobre la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes. Rendimiento en un curso de gramática del idioma árabe en educación superior	El juego Kahoot!
Ratinho & Martins (2023)	El papel de las estrategias de aprendizaje gamificadas en la motivación de los estudiantes de secundaria y educación superior: una revisión sistemática	Gradecraft, EchoLu, Who Wants To Be A Millionaire y Codeacademy. Juegos en el sitio web Moodle
Khaleel <i>et al.</i> (2019)	Estudio empírico sobre la gamificación para el aprendizaje del lenguaje de programación	Gami-PL
Jääskä <i>et al.</i> (2022)	Aprendizaje basado en juegos y motivación de los estudiantes en la formación en gestión de proyectos	Project Business Game (PBG)
Mavroudi <i>et al.</i> (2022)	Un juego de cartas para diseñar actividades de aprendizaje potenciadas con tecnología en la educación superior	Juego de cartas
Del Moral-Pérez <i>et al.</i> (2024)	Habilidad transmedia derivada del proceso de convertir películas en juegos educativos con realidad aumentada e inteligencia artificial	<i>Transmedia storytelling</i>

Nota. Elaboración propia

Ventajas de la gamificación en la educación superior

El proceso de la gamificación se enfoca en las normas que presenta el juego utilizado para que este funcione correctamente, las cuales se refieren a cada proceso que genera el accionar del estudiante. Dichas normas orientan la actividad planificada y diseñada por los profesores en función de las particularidades que presenta el estudiantado a su cargo, originando una serie de dinámicas en el contexto académico que se enfocan en la competencia, la retroalimentación, los retos o desafíos y las recompensas (Rodríguez-Torres *et al.*, 2022). En función de estas es que se puede hablar de los beneficios o ventajas de utilizar las diferentes plataformas y dispositivos proporcionados por la gamificación en la ES.

El estudio ejecutado por González-Acosta *et al.* (2020) plantea que ciertas actividades en el campo de la gamificación, como el juego de roles, son capaces de despertar motivación e interés en los estudiantes de Contabilidad, ya que al participar de forma activa en la actividad lúdica pueden formar un aprendizaje propio. Esto se evidenció en las calificaciones de los estudiantes, las cuales se vieron afectadas de forma positiva al utilizar la gamificación; es decir, las actividades lúdicas en las que se simula un escenario empresarial es de suma importancia, pues el estudiante vive la realidad que muy seguramente enfrentará en su futuro laboral y le facilita tomar las decisiones más acertadas respecto a la situación que se le plantea.

No cabe dudas de que el aprendizaje basado en juegos, la gamificación y la realidad virtual tienen el potencial de mejorar y sustentar la educación empresarial. La realidad virtual 3D utiliza infraestructura educativa y enfoques pedagógicos que se basan en principios de gamificación, y permiten estudiar de manera inmersiva. Los escenarios a los cuales se ve expuesto el estudiante en esta realidad le permitirán adquirir las habilidades requeridas en su transitar empresarial. Además, un aprendizaje gamificado aumenta la motivación y ayuda a crear una mentalidad, habilidades y competencias emprendedoras en el estudiante (Grivokostopoulou *et al.*, 2019). En su estudio Grivokostopoulou *et al.* (2019) señalan que la autoeficacia de los estudiantes aumenta cuando participan en escenarios gamificados; además, les permite conseguir mayores niveles de conocimiento empresarial, que se sientan más seguros, tengan mejor autoestima y posean las habilidades necesarias para abrir su propio negocio.

Dos aspectos importantes ya mencionados han sido la motivación y los estudios en el área empresarial. Al respecto, y ratificando lo planteado, Gatti *et al.* (2019) señalan la importancia de la motivación en los resultados de aprendizaje de los estudiantes y proponen juegos de simulación empresarial (en especial, Napuro) en la educación superior. Los autores demostraron que el juego influye en los conocimientos del estudiante sobre sostenibilidad y en sus actitudes hacia esta cuando registran una gran motivación para asistir a clases; asimismo, Napuro afectó las actitudes respecto a la sostenibilidad y ayudó a desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico. Al respecto, Chapman & Rich (2018)

consideran que la gamificación educativa es un componente clave de la ecuación del aprendizaje, la cual se torna más importante a medida que el aprendizaje avanza en línea. Esto fue demostrado en su estudio, ya que 67,7 % de los participantes en un curso de comportamiento organizacional manifestó que la gamificación educativa usada incrementó su motivación percibida. El diseño del curso, en su opinión, los motivó mucho más que uno diseñado de manera tradicional.

Los estudios revisados muestran que la gamificación se constituye en una valiosa herramienta de motivación para el estudiante, pues es capaz de combinar videojuegos, tecnología y contenido académico. El uso de estas aplicaciones puede hacer que las estrategias de enseñanza sean actualizadas y modernizadas (Ratinho & Martins 2023). Una muestra de ello lo constituyen los resultados alcanzados en un estudio sobre el uso de *transmedia storytelling*, en el cual fueron examinados dos grupos, los cuales eligieron diferentes enfoques creativos para gamificar películas, ampliando sus historias y valiéndose del potencial brindado por la inteligencia artificial y la realidad aumentada para crear personajes interactivos (Del Moral Pérez *et al.* 2024). En palabras de estos autores, esta experiencia permite aumentar las habilidades *transmedia* de los futuros educadores.

La gamificación como una nueva forma de aprendizaje pragmático en educación superior

La gamificación en el proceso educativo brinda un doble escenario; por un lado, es útil para alcanzar los objetivos académicos planificados; por otro, es informal al momento de ejecutar las estrategias lúdicas diseñadas. Asimismo, permite que los estudiantes tengan un aprendizaje práctico en el mundo real y desafíos en un ambiente seguro. Los juegos motivan, proporcionan retroalimentación inmediata y permiten que el estudiante se divierta mientras juega.

Jääskä *et al.* (2022) aplicaron un método de aprendizaje basado en juegos, con el cual los estudiantes fueron capaces de entender qué tipos de fenómenos de la vida real eran simulados por el juego. Estos estudiantes fueron sometidos al Project Business Game, el cual les permitió practicar habilidades de gestión de proyectos (área de estudio) de la vida real con tareas pragmáticas y realistas. De igual manera, lograron relacionar los eventos, el dinamismo y la complejidad del juego con los requisitos de competencia en gestión de proyectos que existen en el trabajo de proyectos de la vida real; todo ello a través de la retroalimentación generada durante la actividad.

Así, el Project Business Game sirvió para aplicar y probar, a través de un ejercicio pragmático, los temas tratados en las clases o los materiales de aprendizaje recibidos. Los estudiantes expresaron que eran capaces de aprender mientras jugaban; esto porque el juego simulaba eventos del proyecto que podrían ocurrir en el mundo real de su formación profesional.

Hasta ahora se ha hablado de la gamificación mediada por el elemento digital, sin embargo, el estudio realizado por Mavroudi *et al.* (2022) destaca por ser el único de la

totalidad de documentos revisados que presentó un juego de cartas para diseñar actividades de aprendizaje, las cuales serían mejoradas y adaptadas con el uso de la tecnología. El propósito de este estudio fue implementar un enfoque pragmático e instrumento que permitiese involucrar al estudiantado en proyectos de aprendizaje innovadores utilizando la tecnología. El juego sugerido requirió que tanto estudiantes como el docente intervinieran en el proceso de diseño, colaboración y compartición de soluciones brindado por el elemento tecnológico.

En suma, el uso de la gamificación puede crear un entorno capaz de promover la experimentación para ayudar a la adopción de prácticas efectivas en la ES; esto a través de la utilización de mecánicas de juego en un contexto de no juego, donde se genere un efectivo intercambio pedagógico entre docentes y estudiantes.

4.3. Conclusiones

Esta revisión sistemática se planteó como objetivo establecer el impacto de la gamificación en la educación superior como estrategia de aprendizaje pragmático, para lo cual se examinó la evolución de la literatura referida a este tema. Al respecto, se evidenció que la mayor producción científica se dio en los años 2019 y 2020; asimismo, los países que presentaron mayor número de publicaciones fueron Inglaterra y Ecuador. Scopus se constituyó en la base de datos más utilizada en la publicación de estudios referidos a la gamificación en la ES, mientras que el idioma más utilizado para presentar dichos documentos fue el inglés.

La revisión realizada, además, mostró que el uso de la gamificación en la formación y aprendizaje pragmático impacta de manera importante en la ES; esto porque, a través de plantillas, videojuegos, mundos virtuales 3D y plataformas educativas (Kaizen-Education, Sistema Moodle, entre otras) ayuda a desarrollar contenidos educativos. Los formatos de gamificación utilizados pueden adaptarse a las necesidades que los docentes observen en sus estudiantes y no requieren contar con muchas habilidades en programación, pero sí tener las nociones básicas, bien sea de la plataforma o de las aplicaciones que se usarán.

El impacto de la gamificación radica, especialmente, en la motivación del estudiante, cuyo resultado lo llevará a una mejora en su rendimiento académico. Asimismo, representa una herramienta bastante útil para optimizar la comprensión de los contenidos, fortalecer el aprendizaje colaborativo, interactivo y *significativo* en los estudiantes mediante la retroalimentación sobre su desempeño en dichas actividades. En este contexto, las instituciones de ES son el campo ideal de práctica, donde simular y jugar acerca del futuro escenario laboral, facilitará, en gran medida, la adaptación del estudiante a una realidad ya no académica.

LA GAMIFICACIÓN EN EL SISTEMA EDUCATIVO

La gamificación en el sistema educativo ha emergido como una estrategia poderosa para transformar el aprendizaje, especialmente en el ámbito universitario. Esta metodología utiliza elementos típicos de los juegos, como puntos, insignias, niveles y desafíos, para hacer que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo. Entre los beneficios de la gamificación se destacan el aumento de la motivación de los estudiantes, ya que estos se sienten más comprometidos y activos en su aprendizaje. Al convertir las tareas en experiencias interactivas, se fomenta un ambiente de participación, donde los alumnos consumen información y, además, las aplican y discuten, enriqueciendo su comprensión de los contenidos (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2024).

Para Solís-Castillo & Marquina-Luján (2022), la gamificación también impacta significativamente en la innovación y la calidad educativa. Al introducir mecánicas de juego en el aula, se rompe con la monotonía del aprendizaje tradicional, lo que estimula la creatividad y la colaboración entre estudiantes. Esta metodología permite personalizar el aprendizaje, adaptando actividades y recursos a las necesidades e intereses individuales, lo que resulta en un enfoque más inclusivo y efectivo. Además, la gamificación facilita la evaluación continua, ya que los docentes pueden obtener datos más precisos sobre el progreso del estudiantado, permitiendo ajustes en tiempo real que optimizan el proceso de enseñanza.

Por otro lado, Balón *et al.* (2024) determina que la relación entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico es palpable. Al captar la atención de los estudiantes y mantener su interés, la gamificación mejora su capacidad de concentración y comprensión de los contenidos. Las dinámicas lúdicas no solo aumentan la participación, sino que también desarrollan habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Al hacer que el aprendizaje sea más memorable, la gamificación contribuye a una mayor retención de conocimientos, asegurando que los estudiantes no solo memoricen información, sino que la integren de manera efectiva en su repertorio académico. En suma, la gamificación no solo redefine la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo laboral en constante cambio, dotándolos de competencias esenciales para su futuro.

5.1. Beneficios de la gamificación en el proceso educativo universitario

De acuerdo con Peñafiel (2021), la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en la educación universitaria, transformando el entorno de aprendizaje al incorporar elementos característicos de los juegos en contextos académicos. Esta metodología aprovecha la naturaleza lúdica y competitiva de los juegos para motivar a

los estudiantes, integrando componentes como puntos, insignias, niveles y desafíos en el diseño de las actividades educativas. Al hacerlo, se crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, en el que los estudiantes pueden experimentar una conexión emocional más profunda con el contenido, lo que favorece un aprendizaje más efectivo y significativo.

Uno de los beneficios más esenciales de la gamificación es el aumento de la motivación. Al presentar el aprendizaje como un juego, los estudiantes se sienten más inclinados a participar activamente en las actividades propuestas. Esta motivación intrínseca se traduce en una mayor disposición para enfrentar los desafíos académicos, superando el temor al fracaso. Además, la gamificación fomenta un compromiso más fuerte hacia el proceso de aprendizaje. Establecer metas claras y recompensas visibles no solo mantiene a los estudiantes enfocados, sino que también les ofrece una sensación de logro que refuerza su dedicación y persistencia en las tareas educativas (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2024).

A decir de Rodríguez-Martínez (2021), el aprendizaje activo es otro aspecto esencial que se potencia a través de la gamificación. En lugar de ser receptores pasivos de información, los alumnos se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Al involucrarse en actividades interactivas que requieren exploración, experimentación y resolución de problemas, desarrollan habilidades críticas que son fundamentales en el entorno laboral actual. Además, la gamificación favorece la personalización del aprendizaje, lo que permite a los docentes adaptar las actividades y contenidos a las necesidades e intereses específicos de cada estudiante; esto resulta en una experiencia educativa más inclusiva y efectiva.

Finalmente, la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Muchas actividades gamificadas promueven el trabajo en equipo, lo que no solo mejora las habilidades sociales de los estudiantes, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo. Al enfrentar desafíos en grupo, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, a escuchar las ideas de sus compañeros y a negociar soluciones. Además, la gamificación facilita la retención de conocimientos, ya que el enfoque divertido y memorable del aprendizaje ayuda a consolidar la información en la memoria a largo plazo, asegurando que los estudiantes no solo aprendan, sino que también recuerden y apliquen lo aprendido en el futuro (Narváez *et al.*, 2023).

A pesar de los múltiples beneficios que ofrece la gamificación en el entorno educativo, su implementación presenta varios desafíos que deben ser abordados para garantizar su efectividad. Uno de los aspectos más críticos es el diseño cuidadoso de las actividades gamificadas. Estas deben alinearse con los objetivos de aprendizaje y ser relevantes para los estudiantes, lo que implica una planificación meticulosa. Un diseño deficiente puede llevar a que las actividades se perciban como meras distracciones, desvirtuando el propósito educativo. Por lo tanto, los educadores deben invertir tiempo y esfuerzo en desarrollar

juegos que integren de manera fluida los conceptos académicos con la mecánica del juego, asegurando que cada elemento cumpla una función didáctica clara (Peñafiel, 2021).

Solís-Castillo & Marquina-Lujan (2022) mencionan que otro desafío significativo es encontrar el equilibrio adecuado entre diversión y aprendizaje. La gamificación debe ser una herramienta al servicio del aprendizaje y no un fin en sí mismo. Si bien la incorporación de elementos lúdicos puede aumentar la motivación y el compromiso, es fundamental que estos elementos no desplacen el contenido académico esencial. Los educadores deben tener cuidado de que la diversión no comprometa la profundidad del aprendizaje; es decir, las actividades deben ser lo suficientemente atractivas como para captar la atención de los estudiantes, pero también lo bastante desafiantes como para fomentar el pensamiento crítico y la adquisición de conocimientos significativos. La sobreabundancia de recompensas superficiales puede llevar a un aprendizaje superficial, por lo que es importante establecer una estructura que priorice el desarrollo intelectual.

Además, el acceso a la tecnología es un aspecto crucial a considerar al implementar la gamificación. Muchas actividades gamificadas requieren el uso de dispositivos y plataformas tecnológicas, lo que puede plantear problemas de equidad en el aula. No todos los estudiantes pueden tener acceso a los mismos recursos tecnológicos, lo que podría crear disparidades en la experiencia de aprendizaje. Esto implica que los educadores deben buscar soluciones alternativas, como el uso de tecnologías accesibles y la adaptación de las actividades para aquellos que no cuentan con dispositivos. La inclusión digital se convierte así en un elemento clave para que la gamificación sea una herramienta eficaz y equitativa en la educación, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de beneficiarse de este enfoque innovador (Balón *et al.*, 2024).

Ahora, es importante considerar que en ciertas ocasiones el uso excesivo de juegos en las aulas de educación superior puede tener una incidencia negativa si solo se convierte en un mero entretenimiento superficial. Para evitar este tipo de situación, es necesario que los docentes consideren una serie de criterios a fin de mantener un equilibrio entre la motivación, profundidad del aprendizaje y pertinencia académica. A continuación, se detallan algunos de dichos criterios (Huseman, 2023):

- Establecer el objetivo del aprendizaje: debe indicarse a los estudiantes el objetivo de la sesión para que las actividades lúdicas cumplan con su propósito de enseñanza y los alumnos puedan obtener nueva información de manera didáctica.
- Evitar poner demasiado énfasis en las recompensas y castigos: si se introducen muchos puntos, insignias, niveles y recompensas a la vez, el estudiante puede llegar a considerar la actividad lúdica como un simple juego y no como un medio para aprender nuevos temas, pues se centraría demasiado en las recompensas y castigos, y no en el objetivo principal: el aprendizaje.
- Evaluar el tema enseñado durante la gamificación: los juegos no solo deben ser una fuente de diversión, sino también una herramienta para evaluar el aprendizaje de los

estudiantes y determinar si han comprendido el contenido impartido.

- Ofrecer retroalimentación inmediata: tras utilizar el aprendizaje basado en juegos, los docentes deben proporcionar retroalimentación específica, acompañada de preguntas o tareas, para asegurarse de que los estudiantes no perciban los juegos solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta de aprendizaje efectiva.

En este sentido, la aplicación de la gamificación debe seguir ciertos criterios para que las actividades educativas sean dinámicas y logren motivar a los estudiantes a seguir participando en clase y adquirir nuevos conocimientos, sin perder de vista el objetivo principal: el aprendizaje de los contenidos impartidos (Delgado-Cedeño *et al.*, 2022).

En conclusión, la gamificación en la educación universitaria ofrece una serie de beneficios significativos que pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo que no solo mejora la retención de conocimientos, sino que también desarrolla habilidades críticas del siglo XXI, como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, al permitir la personalización del aprendizaje, la gamificación se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que la convierte en una herramienta valiosa para enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para los retos del mundo laboral actual.

5.2. La gamificación en la innovación y calidad educativas

La gamificación, al introducir elementos lúdicos en entornos educativos, representa un cambio paradigmático en la forma en que se enseña y se aprende. Esta metodología no solo rompe con la monotonía de las clases tradicionales, sino que también crea un ambiente donde la diversión y el aprendizaje coexisten (Pegalajar, 2021). A través de la implementación de mecánicas de juego, como niveles y recompensas, los estudiantes se sienten más involucrados y motivados para participar activamente en su proceso de aprendizaje, lo que resulta en una experiencia educativa más dinámica y atractiva.

Asimismo, Alonso-García *et al.* (2021) indican que la gamificación fomenta la creatividad al presentar desafíos abiertos que invitan a los estudiantes a pensar de manera crítica y a desarrollar soluciones innovadoras. Este enfoque no solo enriquece el contenido curricular, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar problemas del mundo real, fomentando habilidades como el pensamiento crítico y la adaptabilidad. Al transformar el aprendizaje en un proceso de exploración y experimentación, la gamificación ayuda a cultivar una mentalidad abierta y creativa, esencial en un mundo laboral en constante evolución.

Para Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta (2024), la personalización del aprendizaje es otro de los beneficios clave de la gamificación. Esta estrategia permite a los educadores

adaptar las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que puede resultar en una mayor eficacia en la enseñanza. Además, las actividades gamificadas suelen promover el trabajo en equipo, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y a la capacidad de colaborar con otros. A través de la gamificación, también se facilita la evaluación del progreso estudiantil, lo cual permite a los docentes obtener datos precisos sobre el rendimiento de sus alumnos y ajustar sus métodos de enseñanza de manera más efectiva.

Moreno-López *et al.* (2023) sostienen que la gamificación se ha convertido en un recurso esencial para mejorar la calidad educativa, dado que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva y motivadora. Al incorporar elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y narrativas, los estudiantes se sienten más incentivados a participar activamente en su aprendizaje. Esta dinámica no solo incrementa la motivación, sino que también fomenta un compromiso más profundo con las tareas académicas. Los estudiantes tienden a esforzarse más cuando perciben que están participando en un juego, lo que puede llevar a una mayor dedicación y esfuerzo en sus estudios.

Además, Pegalajar (2021) señala que la gamificación mejora la retención de conocimientos al hacer que el aprendizaje sea más memorable. Al combinar contenido educativo con actividades divertidas, los estudiantes son más propensos a recordar lo que han aprendido. La naturaleza interactiva de los juegos estimula el interés y la curiosidad, lo que a su vez facilita la comprensión y la asimilación de información. Este enfoque también ayuda a consolidar aprendizajes a largo plazo, ya que los estudiantes no solo memorizan hechos, sino que también entienden y aplican conceptos en contextos variados.

Finalmente, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. A través de situaciones de juego que requieren trabajo en equipo y toma de decisiones, los estudiantes aprenden a colaborar y a comunicar sus ideas de manera efectiva. Además, la gamificación facilita el aprendizaje autónomo, ya que proporciona retroalimentación inmediata y personalizada, lo cual permite a los estudiantes regular su propio progreso. Esta capacidad de autoevaluación no solo fomenta la responsabilidad, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual, donde estas habilidades son cada vez más valoradas (Valenzuela *et al.*, 2024).

En resumen, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que no solo revitaliza la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuye a la mejora de la calidad educativa en múltiples dimensiones. Al fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitar la retención de conocimientos y desarrollar habilidades esenciales para el siglo XXI, la gamificación transforma el aula en un entorno dinámico y colaborativo. Así, se establece un puente entre la educación tradicional y las exigencias del mundo moderno, preparando a los estudiantes para afrontar los retos del futuro de manera más efectiva.

5.3. Incidencia de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico

Siguiendo a Prieto-Andreu *et al.* (2022), la gamificación se ha convertido en una herramienta fundamental para elevar la motivación de los estudiantes, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica y enriquecedora. Al introducir elementos de juego, como puntos y desafíos, se crea un ambiente donde el aprendizaje se vuelve más atractivo. Esta estrategia no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también los invita a participar activamente en su proceso educativo, haciendo que las actividades sean percibidas como una aventura en lugar de una obligación.

El sentido de logro es un componente clave de la gamificación, ya que establecer metas claras y ofrecer recompensas tangibles permite a los estudiantes experimentar la satisfacción de alcanzar sus objetivos. Esta sensación de éxito, ya sea a través de obtener puntos por completar tareas o recibir insignias por habilidades adquiridas, refuerza la autoeficacia y la confianza en sus capacidades. Al sentir que sus esfuerzos son reconocidos, los estudiantes son más propensos a mantenerse motivados y a continuar desafiándose a sí mismos (Alonso-García *et al.*, 2021).

Además, la gamificación promueve la autonomía de los estudiantes, al permitirles tomar decisiones sobre su aprendizaje y controlar su propio progreso. Este enfoque fomenta la responsabilidad, ya que los estudiantes se convierten en agentes activos en su proceso educativo. La introducción de elementos competitivos, como las tablas de clasificación, también puede incentivar a los estudiantes a superarse constantemente, creando un ambiente de competitividad sana que estimula la mejora continua y el desarrollo personal. En conjunto, estos aspectos no solo aumentan la motivación, sino que también contribuyen a un rendimiento académico más sólido (Robles & Vásquez, 2022).

Para Pombosa *et al.* (2024), la gamificación tiene una relación directa y positiva con el rendimiento académico, comenzando por su capacidad para mejorar la atención de los estudiantes. Al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se capta la atención de los alumnos, lo que les permite concentrarse mejor en las tareas asignadas. Esta concentración se traduce en una comprensión más profunda de los contenidos, ya que los estudiantes son más propensos a involucrarse activamente en el aprendizaje y a participar en discusiones y actividades, en lugar de ser receptores pasivos de información.

Además de mejorar la atención, Olivo *et al.* (2023) añaden que la gamificación fomenta un aumento significativo de la participación. Al transformar las lecciones en experiencias interactivas, los estudiantes se sienten incentivados a participar en actividades grupales y en la resolución de problemas. Esta participación activa no solo fortalece su compromiso con el aprendizaje, sino que también enriquece la dinámica del aula, promoviendo un entorno colaborativo donde se pueden compartir ideas y resolver desafíos de forma conjunta. Este enfoque interactivo es esencial para desarrollar habilidades sociales y fortalecer la cohesión grupal entre los estudiantes.

Por otro lado, Chugá & Yandún (2024) señalan que la gamificación facilita el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. A través de juegos y actividades desafiantes, los estudiantes tienen la oportunidad de ejercitar su capacidad de innovación y análisis, lo que los prepara mejor para situaciones reales en el mundo laboral. Además, los elementos lúdicos que caracterizan la gamificación hacen que el aprendizaje sea más memorable, lo que favorece la retención de conocimientos a largo plazo. Esta combinación de atención, participación activa y desarrollo de habilidades resulta en un rendimiento académico superior, ya que los estudiantes se sienten más preparados y motivados para enfrentar los retos educativos.

En conclusión, la gamificación emerge como una herramienta transformadora en el ámbito educativo, al incidir positivamente en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Al hacer el aprendizaje más atractivo y participativo, se fomenta un mayor compromiso y una atención sostenida, elementos esenciales para el éxito académico. Además, al promover habilidades críticas como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, la gamificación no solo mejora el desempeño en el aula, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real de manera efectiva y creativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, K. M. (2020). Estado del arte del estudio de los estilos de aprendizaje en universidades de América Latina y España. *Revista Humanismo y Cambio Social*, (15), 53-68. <https://doi.org/10.5377/hcs.v0i15.9899>
- Aguiar, B., Velásquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 40(2). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/a19v40n02p08.pdf>
- Aguilar-Gordón, F., & Rosero-Guillén, J. (2019). Cambio de la matriz cognitiva como arista para la formación de la persona en el Ecuador. *Revista Cátedra*, 2(2), 15-38. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i2.1684>
- Alduais, A., Al-Qaderi, I., & Alfadda, H. (2022). Pragmatic language development: Analysis of mapping knowledge domains on how infants and children become pragmatically competent. *Children*, 9(9), 1407. <https://doi.org/10.3390/children9091407>
- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepé. Revista Científica de Educación y Comunicación*, (23), 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. 10.1108/IJILT-02-2017-0009
- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación Universitaria*, 13(3), 89-100. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300089>
- Avendaño, W. R., & Gamboa, A. A. (2021). Estilos de aprendizaje en educación superior: lecturas desde un programa de Ciencias Empresariales en una universidad pública. *Saber, Ciencia y Libertad*, 16(1), 251-263. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/saber/article/view/7528>
- Bakhmat, N., Ustymenko, O., Nikolenko, L., Chernova, T., & Olyanych, V. (2023). Theoretical and methodological analysis of modern educational phenomena: Gamification, digitalization. *Política e Gestão Educacional, Araraquara*, 27(2). <https://doi.org/10.22633/rpge.v27iesp.2.18383>
- Balón, J., Balón, L., Tomalá, T., Santos, A., & Santos, M. (2024). Estrategias de gamificación en la educación superior: impacto y efectividad de las plataformas digitales. *Conocimiento Global*, 9(3), 158-176. <https://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/453>
- Beltrán, A. D. (2020). Educación en valores por medio de la gamificación: un estudio de

investigación-acción. *Innovación Educativa*, 20(84), 103-124. <https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/Innovacion-Educativa-84/Innovacion-educativa-84.pdf#page=105>

- Bilbao, N., Romero, A., Portillo, J., & López, A. (2022). Escape room digital para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en educación superior. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, (23). <https://doi.org/10.14201/eks.27126>
- Bonilla, M., Cárdenas, J., Arellano, F., & Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25-36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Bosmans, D., Casciotta, F., & Fivaz, V. (2023). The Autonomous Acquisition of Transversal Competencies by Primary School Children through the Use of Pedagogical Scenarios. *Athens Journal of Education*, 10(2), 187-212. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1378412>
- Bourne, C. E., & Maino, A. (2024). Competencia comunicativa del club de periodismo del centro de estudios Espíritu Santo de la ciudad de Guayaquil. *Revista Repique*, 6(2), 1-20. <https://doi.org/10.31876/repique.v6i2.270>
- Cangalaya-Sevillano, L., Casazola-Cruz, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista Horizontes*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Cardona, E. (2022). Barreras de acceso a la educación superior: Una lectura feminista a propósito de las cifras en la Universidad Católica Luis Amigó. *Revista CES Derecho*, 13(2), 3-27. <https://doi.org/10.21615/cesder.6408>
- Castillo-Rodríguez, N. J., Giraldo-Santamaría, D. S., & Zapata-Gordon, A. Z. G. (2020). Aprendizaje por descubrimiento: Método alternativo en la enseñanza de la física. *Scientia et Technica*, 25(4), 569-575. <https://doi.org/10.22517/23447214.24221>
- Chans, G., & Portuguez, M. (2021). Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students. *Computers*, 10(10), 132. <https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Chapman, J. & Rich, P. (2018). Does Educational Gamification Improve Students' Motivation? If So, Which Games Elements Work Best? *Journal of Education for Business*, 93, 314-321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Chugá, G. E., & Yandún, E. D. (2024). Incidencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de educación superior. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45442. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)442](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)442)
- Cobeñas, P. (2021). Personas con discapacidad en la educación superior: una mirada sobre las barreras a la plena inclusión. *Revista Argentina de Educación Superior: RAES*, (22), 153-168. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8033435>
- De la Cruz, P. H., Poquis, E., Valle, R. A., Castañeda, M. I., & Sánchez, K. R. (2022).

- Aprendizaje basado en retos en la educación superior: Una revisión bibliográfica. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes*, 6(23). <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2156>
- De la Cruz-Porta, E., & Orosco-Fabian, J. (2023). Pedagogical experience with hybrid classes in the university context. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(39), 152-168. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v25i39.4572>
- Delgado-Algarra, E. J., Aguaded, I., Bernal-Bravo, C., & Lorca-Marín, A. A. (2020). Citizenship and Pluriculturalism Approaches of Teachers in the Hispanic and Japanese Contexts: Higher Education Research. *Sustainability*, 12(8), 3109. <https://doi.org/10.3390/su12083109>
- Delgado-Cedeño, Y. C., Chancay-García, L. J., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Polo del conocimiento*, 7(4), 883-899. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3862>
- Del Moral-Pérez, Nerea López-Bouzas, N., and Castañeda-Fernández, J. (2024). Transmedia skill derived from the process of converting films into educational games with augmented reality and artificial intelligence. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 13, 15. <https://doi.org/10.1007/s44322-024-00015-8>
- Diago, J. S., & Páramo, P. (2023). Perspectivas educativas e investigativas del pragmatismo en sociedades democráticas. *Praxis & Saber*, 14(36), 15-30. <https://doi.org/10.19053/22160159.v14.n36.2023.14769>
- Dianti, H. R., & Putri, I. C. (2024). The Impact of Social Media on Pragmatic Understanding Among Students. *Reflection Journal*, 4(1), 10-14. <https://doi.org/10.36312/rj.v4i1.2010>
- Eltahir, M. E., Alsalhi, N. R., Al-Qatawneh, S., AlQudah, H. A., & Jaradat, M. (2021). The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3251-3278. [10.1007/s10639-020-10396-w](https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w)
- Fabregat, S., & Jodar, R. (2024). Entornos virtuales activos en el Grado de Educación Infantil: una intervención para la mejora del rendimiento académico. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (88), 107-119. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.88.3139>
- Franco-Sola, M., & Figueras, S. (2020). Aprendizaje-servicio en educación física: un modelo de implementación en educación superior. *Riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 9(1), 114-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7327546>
- Freire-Azzarelli, S., Vélez-Rivera, R., Quintiliano-Scarpelli, D., & Muñoz-Álvarez, D. (2023).

Relación entre rendimiento académico, antecedentes socioacadémicos y percepción de estudiantes en la utilización de flipped learning en educación universitaria. *Calidad en la Educación*, (58), 174-195. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-45652023000100174&lng=es&tlng=es.

García, C., & Martín, M. L. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 341-362. <https://doi.org/10.22550/REP79-2-2021-02>

García-Aguilar, G., Sesma-Martín, D., & Lorente-Antoñanzas, M. R. (2023). Actividades pragmáticas: incentivar un aprendizaje más profundo. En *Jornadas de Innovación Docente UR-CRIE 2023: Libro de resúmenes* (p. 18). Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9134794.pdf>

García-Chitiva, M. (2021). Aprendizaje colaborativo, mediado por internet, en procesos de educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 25(2), 422-440. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.25-2.23>

Gatti, L., Ulrich, M., & Seele, P. (2019). Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes. *Journal of Cleaner Production*, 207, 667-678. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.09.130>.

Giusto-Largaespada, M. A. (2024). Gestión del conocimiento estudiantil en los paradigmas psicopedagógicos contemporáneos. *Wani*, (80), 53-68. <https://doi.org/10.5377/wani.v40i80.17800>

Gonzales, J., Osorio, E. M., & Bernaola, L. M. (2024). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 969-991. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.777>

González, B., & Sánchez, I. E. (2022). Desafíos del docente normalista ante la contingencia sanitaria. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i1.3309>

González-Acosta, E., Almeida-González, M., Torres-Chils, A., & Traba-Montejo, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>

Grabowska, M., & Krzyżostaniak, M. (2021). Aspectos pragmáticos y estratégicos del desarrollo de la destreza de expresión escrita en Filología Española en la tercera década del siglo XXI. *Studia Romanica Posnaniensia*, 48(2), 65-75. <https://doi.org/10.14746/strop.2021.482.006>

Granados, D. E., Figueroa, S., López, J. D., & Pérez, L. M. (2022). El TDAH como reto para

- la educación inclusiva en las universidades. *Psicoespacios*, 16(28), 1-12. <https://doi.org/10.25057/21452776.1459>
- Grivokostopoulou, F.; Kovas, K.; & Perikos, I. (2019). Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education. *Sustainability*, 11, 5623. <https://doi.org/10.3390/su11205623>
- Guamán, K. A., Mosquera, L. M., Orozco, A. J., & García, N. E. (2022). ¿Investigación científica, educativa o pedagógica en los trabajos de investigación del sistema de Educación Superior? *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 7(1), 26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8797386>
- Guevara, J., Tinoco, F., Delgado, E., & Calderón, J. (2020). Reúso pragmático de neumáticos en un proyecto educativo para alcanzar competencias del desarrollo sostenible. *Industrial Data*, 23(2), 127-140. <https://doi.org/10.15381/idata.v23i2.16758>
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, J. S., Olivo, E., & Moreno, R. (2024). Gamificación del modelo TPACK en la enseñanza de programación mediante realidad virtual. *Apertura*, 16(2). <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v16n2.2548>
- Hernández, V. M., Santana, P. J., & Sosa, J. J. (2021). Feedback y autorregulación del aprendizaje en educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 227-248. <https://doi.org/10.6018/rie.423341>
- Hernández-Suárez, C. A., Gamboa-Suárez, A. A., & Prada-Núñez, R. (2024). Percepciones sobre el aprendizaje social y la operatividad de un entorno virtual: un análisis en estudiantes de una Facultad de Educación. *Formación Universitaria*, 17(1), 129-138. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062024000100129>
- Hidalgo, G. A., Torres, S. E., & Espinoza, S. J. (2024). Metodologías de Enseñanza y Aprendizaje en Modalidad a Distancia y en Línea en Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4846-4858. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9821
- Howard, N. (2022). Lecturer professional identities in gamification: a socio-material perspective. *Learning, Media and Technology*, 48(3), 476-492. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2086569>
- Huseman, T. (2023, 22 de marzo). *Challenges of Gamification in Education and How to Overcome Them?* <https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/>
- Ibarra-Sáiz, M. S., & Rodríguez-Gómez, G. R. (2020). Aprendiendo a evaluar para aprender

- en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 13(1), 5-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408491>
- Intriago-Cedeño, M., Rivadeneira-Barreiro, M. P., & Zambrano-Acosta, J. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 418-429. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292505>
- Irrazabal, A. T., & Navarrete, J. A. (2023). La neurociencia en los aspectos inclusivos en estudiantes con necesidades educativas especiales en educación superior. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-profesional*, 8(5), 1668-1686. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9338823>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>.
- Jaskari, M. M., & Syrjälä, H. (2023). A Mixed-Methods Study of Marketing Students' Game-Playing Motivations and Gamification Elements. *Journal of Marketing Education*, 45(1), 38-54. <https://doi.org/10.1177/02734753221083220>
- Juárez, C. (2020). Experiencias de los estudiantes de idiomas extranjeros en relación con su estilo de aprendizaje en Educación Superior. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 118-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599441>
- Khaldi, A., Bouzidi, R. & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learn. Environ.* 10(10). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Khaleel, F., Ashaari, N., & Tengku, T. (2019). An empirical study on gamification for learning programming language websites. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, 81(2). <https://doi.org/10.11113/jt.v81.11133>
- Khasawneh, Y., Khasawneh, N & Khasawneh, M. (2024). Exploring the long-term effects: Retention and transfer of skills in a gamified learning environment. *International Journal of Data and Network Science*, 8(1), 195-200. [10.5267/j.ijdns.2023.10.004](https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.10.004)
- Lara, M., López, G., Ramírez, R., y Cruz, M. (2022). Plataformas educativas y la educación a distancia en la virtualidad. *Horizontes de la Contaduría en las Ciencias Sociales*, (17). <https://doi.org/10.25009/hccs.v0i17.57>
- Lázaro, L. M. (2022). La Unesco y los futuros de la educación superior hasta 2050. Por una ampliación del derecho a la educación que incluya a la educación superior. *Spanish Journal of Comparative Education/Revista Española de Educación Comparada*, (41), 271-280. <https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/08fcf474-94ee-4dbc-8e8e-c43e8d55efb4/content>
- Leal, N. (2021). Adquisición pragmática discursiva en L2/LE: marco conceptual y aplicativo para la educación superior. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 14(29), 8. <https://doi.org/10.1016/j.espe.2021.08.008>

dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8058547

- Leung, A. C., Liu, D. Y., Luo, X., & Au, M. H. (2024). A constructivist and pragmatic training framework for blockchain education for IT practitioners. *Education and Information Technologies*, 29, 15813-15854. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12505-5>
- Mahmud, S., Husnin, H., & Tuan Soh, T.M. (2020). Teaching Presence in Online Gamified Education for Sustainability Learning. *Sustainability*, 12, 3801. <https://doi.org/10.3390/su12093801>
- Martínez, V., Campo, M. Á., Fueyo, E., & Dobarro, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review*, (42), 39-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9020116>
- Martins, I., & Leite, R. (2023). A mapping of Supervised Practicum in Biological Science: Brazilian scientific panorama. *Educação & Formação*, 8, e11096. <https://doi.org/10.25053/redufor.v8.e11096>
- Matias, M. A., Camargo, R. S., & Gatto, V. C. . (2023). Literacidad digital: la gamificación como práctica pedagógica en el proceso de aprendizaje de español en la educación superior tecnológica. *Revista BTecLE*, 7(1), 136-150. <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/1124>
- Mavroudi, A., Almeida, T., Frennert, S., Laaksolahti, J., & Viberg, O. (2022). A card game for designing activities for technology-enhanced learning in higher education. *Education and Information Technologies*, 27, 2367-2383. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10668-z>
- Medina, M. M., Hernández, B., & Medina, N. M. (2020). La resiliencia digital y las competencias comunicativas en los estudiantes de Educación Superior: educación virtual rural. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, (1). <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/31>
- Mendez, F., Aguirre, V., & Santiago, L. (2022). La modalidad blended learning como propuesta de innovación educativa aplicable en educación superior: The blended learning modality as an applicable educational innovation proposal in higher education. *South Florida Journal of Development*, 3(4), 4515-4528. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n4-031>
- Merati, H., Ghonsooly, B., & Alavi, S. M. (2021). Emotional intelligence and cultural quotient predictors of pragmatic performance in EFL. *International Journal of Language Studies*, 15(2), 67. <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A4%3A13509668/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A149343835&crl=c>
- Mobley, A., Chandora, A., & Woodard, S. (2023). The impact of gamification and potential of kaizen in radiology education. *Clinical Imaging*, 103. <https://doi.org/10.1016/j>

clanimag.2023.109990.

- Moncini, R., & Pirela, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA*, 3(1), 1-28. <https://doi.org/10.47666/summa.3.1.13>
- Morales-Gómez de la Torre, M. F., Velastegui-Hernández, R. S., Mayorga-Ases, M. J., & Morales-Jaramillo, M. B. (2024). Dificultades de aprendizaje en estudiantes de educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(4), 637-649. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9657250>
- Moreno, T. (2023). La retroalimentación de la evaluación formativa en educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(2), 685-694. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202023000200685&lng=es&lng=es.
- Moreno-López, G., Rodríguez-Correa, P. A., Fuentes, E. N. C., Bermeo-Giraldo, M. C., Valencia-Arias, A., & Gallegos, A. (2023). Gamificación en la educación superior a través de realidad virtual y aumentada: Revisión de literatura. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E59), 229-244. <https://www.proquest.com/openview/3ae53229de5b5f2b74a69dd2eab263b4/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Mujica-Sequera, R. M. (2023). Diseño Tecnopedagógico en la Programación Didáctica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 43-48. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.313>
- Muquis, K. (2022). Emotional intelligence (Salovey and Malovey) and social learning in university students. *Res Non Verba Revista Científica*, 12(2), 16-29. <https://doi.org/10.21855/resnonverba.v12i2.654>
- Narváez, J. S., Maldonado, G. M., Defaz, M. L., & Maldonado, I. A. (2023). La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio- Primeros Niveles de Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 10276-10296. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7731
- Nduononwi, A. A. ., George, W. K. ., & Freedman, B.-R. (2024). Measurement and evaluation of pragmatic skills in tertiary institutions in Nigeria: challenges and way forward. *International Journal of Contemporary Africa Research Network*, 1(1). <https://journals.iapaar.com/index.php/ijcarn/article/view/159>
- Nguyen, N. T. H. (2022). Conceptions of Quality of Pre-Service Teacher Education from Stakeholder Perspectives: A Case Study of a Vietnamese University. *Vietnam Journal of Education*, 6(Special Issue), 6-19. <https://doi.org/10.52296/vje.2022.182>
- Niño, S. P. (2023). *Estrategias y Prácticas de los Maestros para el Desarrollo de la Competencia Pragmática en el Segundo Ciclo de Básica Primaria: Un Estudio en el Contexto Colombiano* [trabajo de doctorado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional UST. <http://hdl.handle.net/11634/53188>

- Nivela-Cornejo, M. A., Otero-Agreda, O., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>
- Ojeda-Lara, O., & Zaldívar-Acosta, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Olivo, E., Moreno, R., & Mondragón, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 15(2), 20-35. <https://doi.org/10.32870/ap.v15n2.2408>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shameseer, L., Tatzlaff, J., Moher, D. (2021). Updating guidance for reporting systematic reviews: development of the PRISMA 2020 statement. *Journal of Clinical Epidemiology*, 134, 103-112. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.02.003>
- Pegalajar, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peñafiel, W. N. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista Eduser*, 8(1), 90-103. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/1416>
- Peñas, A. (2021). *Literatura y ELE: miradas desde los estudios literarios y culturales*. Enclave-ELE.
- Pérez, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pérez, M. A. (2020). El aprendizaje autónomo en la educación superior, modalidad virtual: Una lectura desde las antropotécnicas. *Revista Academia y Virtualidad*, 13(1), 80-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7395766>
- Pombosa, L. D., González, A. F., Toapanta, X. E., Arana, M. P., & Izurieta, D. L. (2024). Efectos de la gamificación en los estudiantes de educación superior. *Arandu UTIC*, 11(1), 150-166. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i1.198>
- Ponce, E., Acosta, D., & Buendía, G. (2021). El modelo instruccional Assure como herramienta para el aprendizaje autónomo en tiempos de crisis. *Conrado*, 17(81), 428-435. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400428&lng=es&tlng=es.
- Poveda-Pineda, D. F., & Cifuentes-Medina, J. E. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación

superior. *Formación Universitaria*, 13(6), 95-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>

- Pozo, S., López, J., Fuentes, A., & López, J. A. (2020). Gamification as a methodological complement to flipped learning—an incident factor in learning improvement. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 12. <https://doi.org/10.3390/mti4020012>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ramos, M. P., Segovia, M. E., & Juárez, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Rashid, S., Safdar, S., & Batool, S. B. (2022). Implementation of John Dewey's Pragmatic Philosophy at the University Level: Perspective of University Teachers. *Human Nature Journal of Social Sciences*, 3(4), 182-190. <https://hnpublisher.com/ojs/index.php/HNJSS/article/view/192>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9, e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rivera, C., Estévez, I., y Cruz, L. (2021). La investigación basada en el Diseño (IBD): una opción para las innovaciones educativas en las Instituciones de Educación Superior. En F. Pech, N. Tass, B. Domínguez, J. Guzmán, R. Coop, y C. Rejón, *Avances de investigación en Ingeniería aplicada* (pp. 718-726). Tecnológico Nacional de México. https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Pech-May-2/publication/373012372_LibroENC10Marzo2023/links/64d3bb9dc80b930269fb6c6b/LibroENC10Marzo2023.pdf#page=718
- Robles, D. A., & Vásquez, M. (2022). El uso de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios: Un metaanálisis. *Revista Científica Kosmos*, 1(1), 15-26. <https://doi.org/10.62943/rck.v1n1.2022.36>
- Rodríguez, D., Lapierre, M., Serra, M., Zanetti, L., Sanabria, C. M., & Quiroz, H. (2023). Aprendizaje colaborativo internacional en línea como estrategia para el desarrollo de competencias transversales en la educación superior, una experiencia desde la carrera de fonoaudiología. *Educación Médica*, 24(5), 100835. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2023.100835>
- Rodríguez-Martínez, B. A. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Docentes 2.0*, 11(2), 57-65. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>
- Rodríguez-Torres, A., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., & Correa-Echeverry, J.

- (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681.
- Rojas, C. E., & Jiménez, A. (2024). Pedagogía y Formación: Claves para la configuración del profesor de matemáticas como sujeto político. *Revista Boletín Redipe*, 13(8), 23-37. <https://doi.org/10.36260/9qr97y75>
- Romero, M., Heredia, H., Amante, B., & Martínez, M. (2024). Emerging methodologies and technologies applied to university education. *Journal of Technology and Science Education*, 14(1). <https://doi.org/10.3926/jotse.2643>
- Roque, Y., Tenelanda, D. V., Basantes, D. R., & Erazo, J. L. (2023). Teorías y modelos sobre los estilos de aprendizaje. *Edumecentro*, 15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742023000100030&lng=es&tlng=es.
- Saldaña, J. (2022). Minecraft Education Edition como herramienta de aprendizaje en la formación de estudiantes universitarios. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 30(20), 65-82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9267234>
- Sapiński, A., & Ciupka, S. (2021). Pedagogical Discourse in Higher Professional Education of the Future. *Futurity Education*, 1(1), 4-14. <https://doi.org/10.57125/FED.2022.10.10.1>
- Sarabia-Guevara, D., & Bowen-Mendoza, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Shen, D., & Chang, C. S. (2023). Implementation of the flipped classroom approach for promoting college students' deeper learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1323-1347. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10186-4>
- Solís-Castillo, J. C., & Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista Iberoamericana ConCiencia*, 7(1), 66-83. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>
- Soto-Vergel, A. J., López-Bustamante, O. A., Medina-Delgado, B., Gallardo-Pérez, H. de J., & Guevara-Ibarra, D. (2020). Enseñanza del concepto de onda armónica en la educación superior desde la teoría del aprendizaje experimental. *AiBi Revista De Investigación, Administración E Ingeniería*, 8(3), 33-41. <https://doi.org/10.15649/2346030X.754>
- Souza, R. R., & Gómez, J. (2022). Accesibilidad en Brasil y México: experiencias educativas, barreras y autonomía en la educación superior. *Revista de Educação Pública*, 31, e14297. <https://doi.org/https://doi.org/10.29286/rep.v31ijan/dez.14297>
- Su, X., Ruisz, D., & Zhang, X. (2024). A Cross-cultural Comparison of ELT Curricula of Senior Secondary Schools in Mainland China and Hong Kong: A Governmentality Perspective . *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*,

8(1). <https://doi.org/10.7577/njcie.5514>

- Taguchi N. (2024). Technology-enhanced language learning and pragmatics: Insights from digital game-based pragmatics instruction. *Language Teaching*, 57(1), 57-67. [10.1017/S0261444823000101](https://doi.org/10.1017/S0261444823000101)
- Torres-Hergueta, E. (2023). The use of subtitled TV series as a didactic resource for the EFL class in Higher Education. *LFE: Revista de Lenguas para Fines Específicos*, 29(2), 110-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9138030>
- Torres-Toukoumidis, A., Valle-Razo, A., & De Santis, A. (2020). Gamification in Higher Education Instructors from Ecuador, Spain and Mexico. *IEEE Andescon*. <https://doi.org/10.1109/andescon5>
- Tsay, C. H., Kofinas, A., & Luo, J. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers & Education*, 121, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.009>
- Tsay, C. H., Kofinas, A. K., Trivedi, S. K., & Yang, Y. (2019). Overcoming the novelty effect in online gamified learning systems: An empirical evaluation of student engagement and performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(2), 128-146. [10.1111/jcal.12385](https://doi.org/10.1111/jcal.12385)
- Ulloa, P., Muñoz, C., Sáenz, E. (2023). Elementos de Gamificación como Incentivadores del Aprendizaje Autorregulado del Idioma Inglés a Nivel Universitario. *Revista de Orientación Educativa*, 37(71), 1-19. <http://www.roeupla.cl/roe/index.php/roe/article/view/150>
- Valenzuela, L., & Miño, M. (2021). Aprendizaje social y emocional: Un camino a construir en la Educación Superior. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2952-2963. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.499
- Valenzuela, S., Guardado, K. G., & Díaz, M. A. (2024). La influencia de la gamificación en la educación superior. Revisión de literatura. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(26), 39-47. <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.004>
- Valera, P., Torres, M. Y., Vásquez, M. I., & Lescano, G. S. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 200-211. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>
- Varela, H., García, M., & Correa, Y. (2021). Aprendizaje basado en problemas para la enseñanza de las ciencias naturales. *Humanidades Médicas*, 21(2), 573-596. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202021000200573&lng=es&tlng=es.
- Vera, R., Castro, C., Estévez, I., & Maldonado, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior: Metodologías de

enseñanza-aprendizaje constructivista. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.399>

Vimos-Rosacela, E. M., & Cárdenas-Cordero, N. M. . (2024). Gamificación en Educación Superior: desafíos y propuestas para docentes de la Carrera de Arquitectura. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 231-241. <https://doi.org/10.62452/5fztfp82>

Yparraguirre, A. R., Moreno, M. Y., & Ponce, D. L. (2023). Innovación y desempeño docente en un instituto de formación profesional docente. *Revista Eduser*, 10(2), 7-13. <https://doi.org/10.18050/eduser.v10n2a1>

Willig, J. H., Croker, J., McCormick, L., Nabavi, M., Walker, J., Wingo, N., Roche, C., Jones, C., Hartman, K., & Redden, D. (2021). Gamification and education: A pragmatic approach with two examples of implementation. *Journal of Clinical and Translational Science*, 5(1). 10.1017/cts.2021.806

Zambrano, C., Moreira, F. S. M., & García, B. R. A. (2022). La gamificación en el aprendizaje creativo de la biología. *Foro Educativo*, (39), 137-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8705926>

Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Ángeles, Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Índice Remissivo

A

académicos 14, 17, 18, 22, 24, 27, 30, 56, 60, 62, 63, 64
aprendizaje 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81

C

científico 55, 56
clasificación 14, 15, 19, 21, 45, 46, 67
comunicación 17, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 46, 50, 69, 77
comunidad científica 11, 55
conocimiento 19, 20, 21, 24, 27, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 51, 56, 57, 59, 71, 72

D

desafíos 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 35, 36, 38, 47, 48, 49, 50, 59, 60, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 81
dinámica 21, 30, 46, 65, 66, 67
dinámicas 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 29, 33, 37, 39, 50, 51, 59, 62, 65
discentes 13, 17, 31, 32
documentos 52, 53, 55, 61

E

educación 7, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 36, 40, 43, 45, 46, 50, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80
elementos visuales 15, 20
estrategias de enseñanza 11, 45, 60
estrategias didácticas 26, 31, 32, 33
estudiante 7, 11, 13, 15, 16, 31, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 56, 57, 59, 60, 61, 63, 64, 72, 77
estudiantes 7, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79
evaluación 14, 18, 24, 25, 28, 32, 33, 40, 50, 57, 62, 66, 76

F

formación 7, 11, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 44, 46, 51, 53, 56, 58, 60, 61, 69, 79, 81

G

gamificación 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 35, 36, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 75, 77, 78, 79, 80, 81

H

habilidades 7, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68

I

idiomas 15, 74

implementación 14, 15, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 57, 63, 65, 71

interacción 17, 21, 22, 26, 28, 30, 31, 32, 35, 37, 39, 41, 42, 45, 47, 49, 51, 57

L

lectura 26, 29, 30, 47, 48, 70, 77

lenguaje 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 47, 48, 58

M

marketing 15, 16, 58

modelos teóricos 13, 37, 41

P

palabras 29, 47, 48, 52, 53, 60

participación 15, 16, 18, 20, 22, 24, 51, 57, 62, 67, 68

plataformas educativas 14, 22, 57, 61

pragmática 7, 11, 13, 26, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 46, 51, 74

producción científica 11, 54, 61

protagonistas 14, 63

proyectos 26, 31, 32, 33, 50, 58, 60, 61

T

tecnologías 7, 19, 20, 23, 26, 32, 34, 35, 36, 40, 64, 69, 77

teórico 13

U

universitarios 13, 55, 70, 78, 79

V

virtuales 7, 13, 14, 15, 18, 22, 23, 35, 41, 51, 61, 71, 72



contato@editoraomnisscientia.com.br 

https://editoraomnisscientia.com.br/ 

@editora_omnis_scientia 

https://www.facebook.com/omnis.scientia.9 

+55 87 99914-6495 



contato@editoraomnisscientia.com.br 

https://editoraomnisscientia.com.br/ 

@editora_omnis_scientia 

https://www.facebook.com/omnis.scientia.9 

+55 87 99914-6495 