

Artículo de reflexión

Cómo citar: Briceño-Álvarez, I. y Marín-Soto, F. (2025). La Copa de Catalogadores como estrategia de gamificación en la Universidad de Costa Rica. *Praxis Pedagógica*, 25(38), 144-165. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.25.38.2025.144-165>

ISSN: 0124-1494

eISSN: 2590-8200

Editorial: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Recibido: 21 junio de 2024

Aceptado: 3 mayo de 2025

Publicado: 17 junio de 2025

Conflicto de intereses: los autores han declarado que no existen intereses en competencia.

La Copa de Catalogadores como estrategia de gamificación en la Universidad de Costa Rica

The Catalogers' Cup as a gamification strategy at the University of Costa Rica

A Copa dos Catalogadores como estratégia de gamificação na Universidade da Costa Rica

Resumen

El artículo explora el juego Copa de Catalogadores como estrategia didáctica en el curso de Catalogación II de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica. Se destaca cómo los juegos educativos pueden aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje activo en entornos universitarios. El estudio emplea una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos. Se recolectaron datos a través de encuestas a estudiantes y un grupo focal con los docentes que imparten el curso, abarcando un total de 45 estudiantes entre 2018 y 2023. Los resultados muestran que el juego no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la participación activa. Los estudiantes valoraron positivamente la integración de elementos lúdicos en su aprendizaje, mientras que los docentes destacaron la mejora en la retención de conocimientos y habilidades prácticas. Sin embargo, se identificaron áreas para mejorar, como la necesidad de ajustar la dificultad de los ejercicios y la organización del juego. De acuerdo con esto, el juego Copa de Catalogadores se confirma como una herramienta efectiva para el aprendizaje de la catalogación, sugiriendo su implementación continua y la consideración de mejoras.

Palabras-clave: catalogación, estrategias didácticas, juego educativo, gamificación, aprendizaje activo, innovación pedagógica.

Iria Briceño-Álvarez

Universidad de Costa Rica
(San José, Costa Rica)
iria.briceno@ucr.ac.cr
orcid.org/0000-0001-7374-8843
Costa Rica

Fabiola Marín-Soto

Universidad de Costa Rica
(San José, Costa Rica)
fabiola.marin@ucr.ac.cr
orcid.org/0000-0001-9942-8506
Costa Rica



Abstract

The article explores the Catalogers' Cup game as a teaching strategy in the Cataloging II course of the School of Library and Information Sciences of the University of Costa Rica. It highlights how educational games can increase motivation and improve active learning in university environments. The study uses a mixed methodology that combines qualitative and quantitative approaches. Data was collected through student surveys and a focus group with the teachers who teach the course, covering 45 students between 2018 and 2023. The results show that the game not only facilitates the understanding of complex concepts but also encourages teamwork and active participation. Students positively valued the integration of playful elements in their learning, while teachers highlighted the improvement in the retention of knowledge and practical skills. However, areas for improvement were identified, such as the need to adjust the difficulty of the exercises and the organization of the game. According to this, the Catalogers' Cup game is confirmed as an effective tool for learning cataloguing, suggesting its continuous implementation and the consideration of improvements.

Keywords: cataloging, educational games, teaching strategies, gamification, active learning, pedagogical innovation.

Resumo

O artigo explora o jogo da Copa dos Catalogadores como estratégia de ensino no curso de Catalogação II da Faculdade de Biblioteconomia e Ciências da Informação da Universidade da Costa Rica. Destaca como os jogos educativos podem aumentar a motivação e melhorar a aprendizagem ativa em ambientes universitários. O estudo utiliza uma metodologia mista que combina abordagens qualitativas e quantitativas. Os dados foram coletados por meio de pesquisas com alunos e grupo focal com os professores que ministram o curso, abrangendo 45 alunos entre 2018 e 2023. Os resultados mostram que o jogo não só facilita a compreensão de conceitos complexos, mas também incentiva o trabalho em equipe e a participação ativa. Os alunos valorizaram positivamente a integração de elementos lúdicos na sua aprendizagem, enquanto os professores destacaram a melhoria na retenção de conhecimentos e competências práticas. No entanto, foram identificadas áreas a melhorar, como a necessidade de ajustar a dificuldade dos exercícios e a organização do jogo. De acordo com isso, o jogo Copa dos Catalogadores confirma-se como uma ferramenta eficaz para o aprendizado da catalogação, sugerindo sua implementação contínua e a consideração de melhorias.

Palavras chave: catalogação, estratégias de ensino, jogo educativo, gamificação, aprendizagem ativa, inovação pedagógica

Introducción

El uso del juego como estrategia didáctica es una herramienta invaluable en el ámbito universitario, especialmente por su capacidad para aumentar la motivación del alumnado y facilitar la retención del conocimiento. Cuando se enfrentan ejercicios desafiantes de manera lúdica y en un tiempo reducido, el juego genera un sentimiento de satisfacción al resolver problemas complejos y también promueve un aprendizaje activo y colaborativo, habilidades fundamentales para su futura inserción laboral, fomentando una mayor participación y compromiso en el proceso educativo.

En el contexto específico del curso de Catalogación II de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información (EBCI) de la Universidad de Costa Rica (UCR), se ha observado un cambio significativo en las estrategias didácticas adoptadas. En el 2018, la profesora Desiree Rodríguez introdujo el juego “Copa de Catalogadores”, una actividad que utiliza una tabla dinámica digital para plantear preguntas a los estudiantes, quienes trabajan en equipos para resolverlas en un tiempo determinado y acumular puntos en función de su dificultad.

Este enfoque contrasta con la tradicional metodología de clases magistrales y resolución de ejercicios prácticos que caracterizaba dicho curso, permitiendo a los estudiantes involucrarse de manera más profunda y significativa en su propio aprendizaje, transformando la forma en cómo asimilan y aplican los conocimientos adquiridos. Por tanto, el presente documento tiene como objetivo analizar el impacto que ha tenido el juego Copa de Catalogadores en el curso de Catalogación II de la EBCI, como medio para el desarrollo de habilidades y destrezas en la resolución de casos prácticos, igualmente, en su utilización como estrategia didáctica.

Referentes teóricos

Estrategias didácticas

Una estrategia didáctica es un conjunto planificado de métodos, técnicas y actividades que tienen como objetivo principal el desarrollo del estudiantado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Chaves Chaves (2023, p. 5), es entendida

como un “conjunto de acciones o procedimientos planificados (métodos, técnicas, actividades), por las cuales el personal docente tiene como meta el aprendizaje del estudiantado, al adaptarse a las necesidades de las personas participantes de manera significativa”.

Las estrategias didácticas son un grupo de tareas, procedimientos y metodologías que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en este caso, a nivel de cursos universitarios, con la finalidad de lograr objetivos específicos de manera efectiva. Siguiendo a Jiménez *et al.* (2014), las estrategias didácticas son “las acciones que un profesor realiza para orientar, estimular, conducir y evaluar el proceso de aprendizaje” (p. 68). Esta estrategia debe ser coherente con la concepción pedagógica de la disciplina y la planificación curricular.

Como tal, son variadas y adaptables según sea el contexto, los objetivos del curso y de la institución donde se imparten, los estudiantes y las personas docentes que las apliquen, tal y como lo mencionan Gagné y Driscoll (1988) se pueden dividir en:

- **Preguntas y respuestas:** se plantea una serie de preguntas, ya sea en forma individual o grupal, fomentando la participación activa y el análisis de la materia.
- **Discusión en equipo:** se asigna un determinado tema para que lo discutan y brinden una solución a un problema. Promueve el análisis y el trabajo en equipo para la resolución de casos.
- **Juegos educativos:** son utilizados para el reforzamiento de habilidades y suelen ser procesos más atrayentes.
- **Exposiciones orales por parte de los estudiantes:** presentan sus ideas, investigaciones y los resultados. Mejora el proceso de comunicación y la autoestima.

El juego como estrategia didáctica

El juego, como tal, en los procesos de enseñanza en el aula se considera como una estrategia para que los estudiantes aprendan disfrutando de las actividades y, a su vez, creen vínculos con sus compañeros, además fomenta el trabajo colaborativo. Según Domínguez *et al.* (2013), “el juego se presenta como una herramienta de aprendizaje más, que puede facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, así como la formación de valores” (p. 1).

Se utiliza como una forma de trabajo que fortalece y mejora la enseñanza de conceptos y ejercicios prácticos, ya que los juegos educativos son una herramienta didáctica que se utiliza para fomentar el aprendizaje, la reflexión y el trabajo en equipo, lo que permite la adquisición de competencias y habilidades.

Según Pujolà (2024), el juego se puede considerar como un proceso de aprendizaje en sí mismo, donde los estudiantes participan en actividades lúdicas que les permiten adquirir conocimientos y habilidades de manera más dinámica y participativa. Esta perspectiva resalta la importancia del juego como una herramienta didáctica efectiva y sugiere la posibilidad de ver el aprendizaje como si fuera un juego, en el que se busca incorporar elementos característicos como la competencia amistosa, la resolución de problemas y la exploración.

En el caso de carreras universitarias, como es el caso de Bibliotecología, se pueden utilizar como una forma para incentivar y motivar en clase, al igual que la participación activa; así como el trabajo en equipo tan necesario a nivel laboral, puesto que el profesional de esta rama se va a enfrentar a trabajos interdisciplinarios con sus usuarios.

Catalogación

Según Perrone *et al.* (2002), la catalogación es “el proceso que permite el reconocimiento de un documento a partir de una descripción unívoca y sin ambigüedades proporcionando los elementos necesarios para su identificación” (p. 6). La catalogación es parte del procesamiento técnico de la información, que se define como aquellas operaciones en la actividad documental que identifican y seleccionan datos importantes de los documentos para garantizar la recuperación eficaz de la información por parte de los usuarios.

En este proceso se describen físicamente los materiales, con información sobre autorías, título, año de publicación, tipo de soporte y otros elementos para permitir la identificación y recuperación de puntos de acceso. Para realizar este proceso, es necesario el uso de diversas herramientas normalizadoras, tales como RDA, la tabla de notación interna de Cutter, el formato MARC 21 y otras, que permitan la recuperación de información en forma normalizada, eficiente y precisa. Estas herramientas garantizan la coherencia y consistencia en la

descripción y acceso a los recursos de información, facilitando así la interoperabilidad entre sistemas y la compartición de registros bibliográficos a nivel global.

Referente contextual

Según Sandí-Sandí (2019), en Costa Rica, la carrera de Bibliotecología fue creada en 1968 en la Universidad de Costa Rica y en 1989 la Sección de Bibliotecología se convirtió en la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información, en una unidad académica perteneciente a la Facultad de Educación de la UCR, la cual imparte cuatro carreras acreditadas en la actualidad.

El curso Catalogación II forma parte del segundo año del tronco común de las carreras de Bachillerato (licenciatura) en Bibliotecología de la EBCI. Su objetivo principal es preparar a los estudiantes para realizar la descripción bibliográfica de documentos, tanto en formato impreso como digital, haciendo uso de herramientas fundamentales como RDA, MARC bibliográfico, tabla de notación interna de Cutter y un sistema integrado de gestión para bibliotecas.

Desarrollo del juego “Copa de Catalogadores”

“Copa de Catalogadores” es un juego diseñado para el curso Catalogación II, que se imparte durante el segundo semestre de cada año académico, en las últimas semanas del semestre para cubrir todo el contenido del curso y ofrecer ejercicios prácticos basados en el material enseñado. Durante los años de 2020 y 2021, la actividad no pudo llevarse a cabo debido a la virtualización de los cursos ocasionada por la epidemia del COVID-19. Para la implementación del juego, se realizan una serie de fases de planificación que incluyen:

- 1) Revisión de los ejercicios para asegurar su pertinencia con respecto al material. En la mayoría de los casos, se realizan ajustes en su estructura o en las instrucciones para resolverlos.
- 2) Diseño de nuevos ejercicios en caso de incluir nuevo material en el programa del curso.
- 3) Revisión de la guía de trabajo, como se detalla en la **tabla 1**.

- 4) Revisión y ajuste de las instrucciones generales del juego, las cuales se presentan en la **tabla 2**.
- 5) División en equipos: cada equipo selecciona una saga de libros para utilizarlo como tema para vestirse y decorar su espacio de trabajo.
- 6) Durante el juego, cada equipo tiene la libertad de elegir el nivel de dificultad y el número de pregunta que desean abordar. Una vez seleccionada, todos los equipos resuelven la misma pregunta y se les califica según la precisión de sus respuestas. Si responden correctamente, obtienen la puntuación máxima, mientras que, si cometen errores, tienen la oportunidad de corregirlos para recibir una puntuación menor.

Tabla 1. Instrucciones para participantes.

Instrucciones

El martes **22 de noviembre** se desarrollará en el curso de Catalogación II la Copa de Catalogadores.

La actividad tiene un valor de 15%:

- ★ 10% puntaje final del grupo en el juego
- ★ 5% vestimenta, decoración, refrigerio.

✦ Se recomienda traer ropa cómoda que les permita correr y trasladarse por el aula y por la Escuela.

A. El grupo se va a dividir en **equipos al azar**. Se formarán en las primeras clases.

B. Cada uno debe escoger una saga de un libro, película o serie que los identifique. Deben de ponerse un nombre, crear un lema y un emblema, además venir disfrazados con motivos de la saga.

C. Cada equipo debe decorar su espacio de juego según la saga escogida.

D. Adicionalmente todo el grupo debe ponerse de acuerdo para hacer una merienda compartida.

E. Se debe tener de manera impresa los siguientes materiales:

- a. RDA
- b. MARC Bibliográfico
- c. MARC Autoridades
- d. Tablas de notación interna de Cutter
- e. Plantillas de registro

F. Cada estudiante debe traer 2 premios y entregarlos a la docente al principio del juego.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Instrucciones específicas de Copa de Catalogadores.

Instrucciones específicas:

1. El juego consiste en un tablero de ejercicios con preguntas sobre la materia que se ha estudiado.
2. Cada uno de los ejercicios van a estar integrados en distintas categorías, según su dificultad de resolución, y tendrán un puntaje asignado.
3. Para iniciar, se va a tirar un dado con el fin de seleccionar el tipo de pregunta a responder, la cual deben contestar simultáneamente todos los equipos.
4. Cuando cada equipo haya resuelto el ejercicio, deben entregar la respuesta a las docentes para revisar si está correcta.
5. Por cada respuesta correcta, los equipos van sumando el puntaje correspondiente a la categoría del ejercicio.
6. Las respuestas se deben entregar en una hoja de trabajo y para esto cada equipo deberá elegir una persona diferente en cada turno para entregar la respuesta.
7. Así sucesivamente va transcurriendo el juego con todos los ejercicios.
8. Los ejercicios se dividen en 5 categorías, según su dificultad: baja, media baja, intermedia, media alta y alta.
9. A los ejercicios de cada categoría se les va a asignar un puntaje:
 - Dificultad alta: 20 puntos.
 - Dificultad media alta: 15 puntos.
 - Dificultad intermedia: 10 puntos.
 - Dificultad media baja: 5 puntos.
 - Dificultad baja: 2 puntos.
10. Si la respuesta es incorrecta, el grupo tiene la posibilidad de volver a resolverla, si la responde de manera correcta obtiene un 50 % del puntaje que correspondía por su dificultad.
11. Si en el segundo intento la respuesta continúa siendo incorrecta, no se obtiene ningún punto.

Fuente: elaboración propia.

Metodología

Enfoque

El estudio se enmarca en una investigación mixta de carácter descriptivo, que combina tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Se analiza la actividad Copa de Catalogadores como una estrategia didáctica y de evaluación en el curso Catalogación II de la EBCI de la Universidad de Costa Rica, centrado en el procesamiento técnico de la información. Además, se lleva a cabo un análisis basado en la recopilación de datos cuantitativos obtenidos a través de una encuesta aplicada a la población objeto de estudio. Paralelamente, se realiza un grupo focal con los docentes que imparten el curso, con el propósito de conocer sus opiniones y perspectivas sobre los resultados obtenidos en el estudio.

Población en estudio

La población en estudio estuvo conformada por un total de 245 estudiantes del curso Catalogación II de la EBCI, de los cuales 72 lo cursaron en 2018, 62 en 2019, 58 en 2022 y 53 en 2023. Se recibieron un total de 45 respuestas, representando una tasa de respuesta del 18,37 %.

Se realizó un grupo focal con las personas docentes que han aplicado el juego, para enriquecer la investigación al proporcionar una perspectiva cualitativa, experiencias prácticas y recomendaciones directamente desde los ejecutores del juego, complementando así los datos cuantitativos recopilados a través de las encuestas con una visión más profunda y contextualizada.

Técnicas de recolección

Para recolectar los datos, se llevó a cabo una fase cuantitativa mediante la aplicación de un cuestionario compuesto por 22 preguntas y utilizando la herramienta Google Form. Este instrumento fue enviado a la población de estudio a través de correo electrónico durante mayo de 2024.

El estudio se centra en diversas variables de interés relacionadas con la implementación y percepción de la Copa de Catalogadores como estrategia didáctica. Estas variables

incluyen la adecuación de los ejercicios al contenido del curso, la variedad y dificultad de los desafíos planteados, así como el impacto del juego en la participación, disfrute y percepción de los estudiantes. Además, se evalúa la efectividad general del juego para mejorar la comprensión y habilidades, al igual que su capacidad para fomentar el trabajo en equipo y proporcionar una experiencia práctica y relevante. Finalmente, se identifican aspectos positivos y negativos del juego, junto con sugerencias para su mejora sobre su implementación en futuros cursos.

Se procedió a una segunda fase que involucró la realización de un grupo focal con las personas docentes que imparten el curso, que permitió una exploración más detallada de las respuestas obtenidas en la fase cuantitativa, centrándose especialmente en los patrones o tendencias identificados. De esta manera, se pudo indagar en las percepciones individuales de los que han aplicado el juego, para lo cual se formularon preguntas abiertas que abordaron las experiencias y sus impresiones al utilizarlo, así como los beneficios y desafíos percibidos.

Procesamiento de los datos

Se emplearon técnicas de estadística descriptiva para obtener los resultados de la fase cuantitativa, las cuales ofrecen un enfoque sistemático para resumir y analizar los datos recopilados a través del cuestionario.

Después de completar el grupo focal en la etapa cualitativa, se procedió a transcribir las respuestas. Luego, se realizó un análisis para determinar las tendencias que surgieran, los temas comunes y las conexiones entre las opiniones expresadas por los docentes. Este proceso involucró la codificación de los datos, así como la interpretación sistemática de los datos codificados, lo que permitió explorar a fondo el tema de interés a partir de las experiencias compartidas por los docentes.

Resultados y discusión

El estudio evidenció una alta aceptación del juego por parte de los estudiantes, un 97,78 % de ellos afirmaron que los ejercicios eran congruentes con lo aprendido en clase. Esta percepción positiva se basó en la oportunidad que brindaba el juego para poner en práctica los conocimientos adquiridos, facilitando el

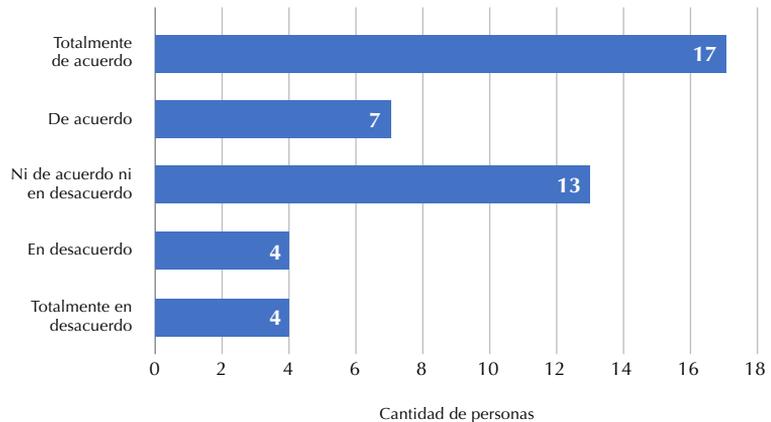
reparo y la integración de los mismos, ya que como mencionan Lanza-Castillo *et al.* (2024): “La naturaleza densa y teórica de los contenidos a menudo dificulta la conexión de la persona estudiante con la materia, resultando en un aprendizaje pasivo y una menor retención de conocimientos” (p. 2). Esta afirmación resalta la importancia de abordar los desafíos asociados con la enseñanza de contenidos complejos y teóricos.

Por otro lado, los docentes destacaron que la actividad lúdica complementa y refuerza los contenidos del curso al representar situaciones reales que los estudiantes enfrentarían en su práctica profesional. Según sus comentarios, el juego integra los contenidos teóricos de manera que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos de forma práctica y dinámica, a lo cual Londoño Díaz *et al.* (2018) señalan que, para favorecer el aprendizaje es necesario establecer un ambiente adecuado, considerar la creatividad, el juego, la participación y la tecnología en el desarrollo de las actividades que posibiliten ambientes de conocimiento.

El 91,11 % de los participantes valoró positivamente la variedad de ejercicios, resaltando la diversidad de estos porque evitaban la monotonía y mantenían su interés. A pesar de ello, sugirieron la inclusión de más preguntas teóricas. Los docentes diseñaron una amplia gama de ejercicios de diferente dificultad para cubrir los diversos aspectos del curso, mostrando su compromiso con un aprendizaje integral y significativo. Esta estrategia pedagógica busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también promover un aprendizaje completo y significativo a través de la diversidad de desafíos planteados.

En el análisis de la percepción sobre la inclusión del juego en la evaluación (figura 1), se observó que la mayoría mostró una alta aceptación hacia esta práctica, lo que sugiere que valoraron su importancia en el proceso de aprendizaje. Respecto a la dificultad de los ejercicios y la asignación de puntajes, el 84,44 % coincidió en que la dificultad de los ejercicios estaba acorde con lo establecido por los docentes.

Figura 1. Aceptación de la asignación de un porcentaje de la calificación al juego “Copa de Catalogadores”.



Fuente: elaboración propia.

Algunos participantes expresaron que la naturaleza competitiva del juego generaba estrés, lo que impactó negativamente en cómo percibían su propio rendimiento. Comentarios como “algunos aspectos competitivos generaron presión adicional” y “la metodología de disminuir los puntos cada vez que se presentaba una respuesta incorrecta es realmente perjudicial” indican que, el ambiente competitivo pudo haber sido un factor estresante que afectó la vivencia de algunos.

Se resalta la importancia de equilibrar la competencia con un ambiente de aprendizaje que promueva la colaboración y el apoyo mutuo. La presión adicional generada por la competencia puede impactar negativamente en la experiencia de aprendizaje, afectando la percepción del desempeño y la participación activa de los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental considerar cómo gestionar la competencia de manera que no se convierta en un obstáculo para el aprendizaje efectivo y significativo en entornos educativos basados en juegos.

En relación con el puntaje asignado a cada ejercicio, en función de su dificultad, el 84,44 % estuvo de acuerdo en que era adecuada, ya que se ajustaban según la complejidad de las pautas a seguir para desarrollar los ejercicios, lo que se percibía como justo. Sin embargo, algunos comentarios negativos señalaron que el sistema de puntos podría resultar perjudicial

y estresante, sugiriendo la necesidad de revisar la metodología de evaluación para disminuir la presión sobre los estudiantes.

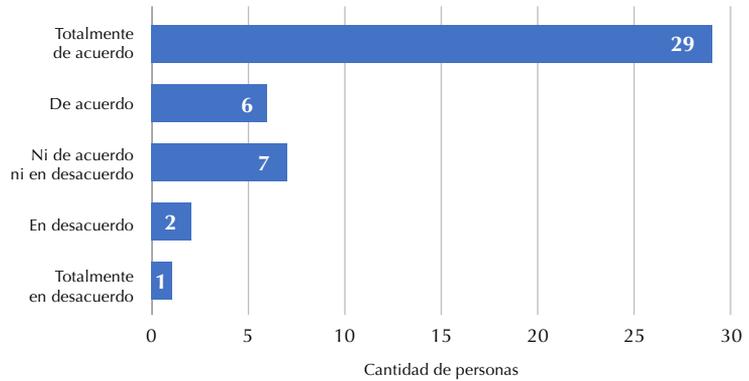
Por otro lado, los docentes explicaron que los puntos se asignaron considerando la complejidad de cada ejercicio, asegurando que “la distribución de puntos fue diseñada para reflejar la dificultad y el tiempo necesario para resolver cada ejercicio”, tal como lo menciona Castells-Molina (2024): “deben estar calendarizadas en función de los objetivos educativos, la dificultad de las tareas, los niveles y la previsión de épocas en que disminuya la motivación o aumente el cansancio” (p. 100). A pesar de esto, reconocieron la importancia de revisarla, especialmente en situaciones donde factores externos como la ubicación de los grupos puedan influir en la entrega de respuestas.

Relacionado con la evaluación, se consultó sobre el vestuario y la decoración en el puntaje y la mayoría (86,67 %) consideró que el vestuario no debería formar parte de la evaluación. De igual forma, la decoración (66,67 %) no vieron necesario evaluarla, comentando que: “aunque la decoración añade un toque festivo, debería ser un elemento opcional que no influya en nuestra calificación académica”. Los docentes reconocieron que pueden añadir elementos de diversión y creatividad, pero mencionaron que “la ponderación de estos aspectos debe ser mínima o bien eliminada para no desviar el foco de los objetivos académicos principales”.

En cuanto al trabajo en equipo, los estudiantes expresaron opiniones variadas, como se refleja en la figura 2. Algunos comentarios destacaron que se fomentó la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo, sin embargo, también se mencionó que algunos equipos no lograron funcionar de manera efectiva, lo que afectó su desempeño en la actividad.

Los docentes resaltaron que la estructura fomentó la comunicación efectiva, competencias esenciales, tanto en el ámbito académico como en el profesional, lo cual resalta la importancia de integrar actividades que promuevan el trabajo en equipo y la colaboración en entornos educativos, ya que estas habilidades son fundamentales para el éxito tanto en el ámbito académico como en el profesional.

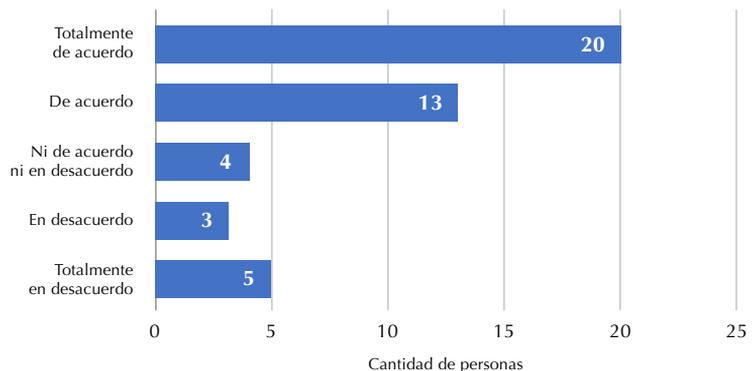
Figura 2. Percepción del juego en cuanto a su capacidad para fomentar la participación activa y el trabajo en equipo.



Fuente: elaboración propia.

Los resultados reflejan una diversidad de opiniones entre los participantes respecto al disfrute del juego (figura 3), ya que valoraron el juego como una forma entretenida de repasar y aplicar conocimientos. Por otro lado, los docentes destacaron la importancia de transformar el proceso de aprendizaje en algo más atractivo y menos convencional, observando que la gamificación de los contenidos aumentó significativamente la participación y el disfrute de los estudiantes.

Figura 3. Nivel de satisfacción con la actividad “Copa de Catalogadores”.



Fuente: elaboración propia.

La integración de elementos lúdicos y de gamificación en el ámbito educativo se percibe como una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Para Lanza-Castillo *et al.* (2024), las estrategias de gamificación “busca motivar a quien estudia mediante el establecimiento de desafíos, recompensas y competencias, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia más participativa y entretenida” (p. 4). Esta combinación resalta la importancia de incorporar elementos lúdicos y de gamificación en la educación para potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando así la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la consulta sobre si el tiempo asignado para resolver cada ejercicio fue suficiente, el 66,67 % respondió afirmativamente, ya que los ejercicios se completaron dentro del tiempo asignado. Algunos estudiantes señalaron que ciertos ejercicios requirieron más tiempo del previsto.

La variedad de respuestas en relación con el tiempo asignado para cada ejercicio resalta la importancia de considerar la adecuación de los límites temporales en actividades educativas basadas en juegos. Si bien es fundamental establecer un marco temporal para mantener la dinámica y el ritmo de la actividad, es crucial garantizar que los estudiantes tengan la oportunidad de completar los ejercicios de manera efectiva, sin experimentar un estrés excesivo. La percepción de que ciertos ejercicios demandaron más tiempo del previsto sugiere la necesidad de revisar y ajustar la distribución del tiempo en futuras ocasiones.

En el estudio, se consultó a los participantes sobre si la aplicación del juego mejoró su comprensión de los temas tratados en el curso. De las 45 respuestas recibidas, 39 fueron afirmativas, lo que indica que la mayoría de los participantes percibieron que el juego contribuyó positivamente a reforzar sus conocimientos adquiridos en clase. Los participantes expresaron que la actividad les proporcionó una plataforma para repasar y poner en práctica los conceptos de forma concreta, lo que les ayudó a consolidar su comprensión de los temas tratados.

Por otro lado, los docentes afirmaron que uno de los principales objetivos es reforzar y profundizar la comprensión de los contenidos del curso, lo que permitió a los estudiantes ver cómo los conceptos teóricos se aplican en situaciones prácticas y reales. Estos hallazgos apuntan a la importancia de

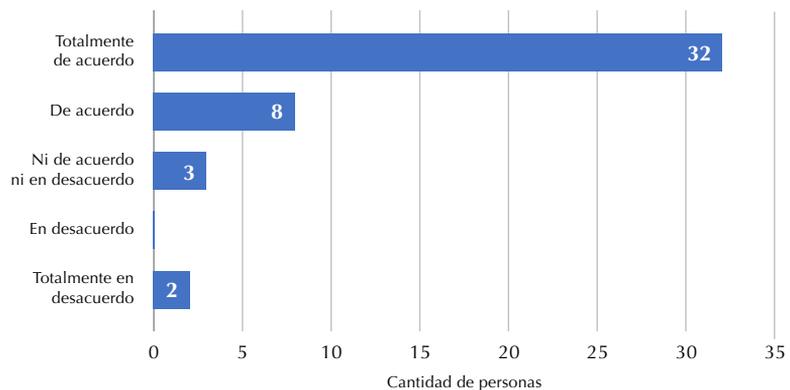
utilizar estrategias lúdicas y prácticas en el proceso educativo para fortalecer la comprensión de los contenidos académicos, o tal como Pujolà (2024) lo define: “mejorar el desempeño académico de los estudiantes a partir de fomentar su motivación desde una perspectiva lúdica” (p. 18).

En cuanto a si recomendarían la actividad, el 95,56% manifestaron que sí, debido a que consideran que es una forma excelente de aprender y aplicar los conocimientos de manera divertida, que fomentaba la participación activa y el aprendizaje colaborativo, y que, a pesar de ser estresante en ciertos momentos, la actividad era beneficiosa y valiosa para su aprendizaje. Lo anterior, refleja la percepción positiva que tuvieron de la actividad y su impacto en su experiencia de aprendizaje.

Asimismo, los docentes también respaldaron su continuidad en futuros cursos, destacando su valor educativo y su capacidad para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La coincidencia en la recomendación resalta la relevancia y el impacto positivo que ha tenido en el desarrollo de habilidades y estrategias didácticas en el contexto educativo de la EBCI.

En el apartado acerca de la apreciación del juego como estrategia didáctica, se consultó sobre si consideraban su uso apropiado para fomentar el aprendizaje en los cursos (figura 4) y si recomendarían su implementación en la EBCI, el resultado indica que un 71,11 % coincidieron en que el uso de juegos era una estrategia efectiva para promover el aprendizaje.

Figura 4. Apreciación sobre el uso del juego como estrategia didáctica.



Fuente: elaboración propia.

A pesar de la valoración positiva, algunos participantes mencionaron ciertos inconvenientes relacionados con la competencia generada por la actividad y destacaron la importancia de equilibrar la diversión y el desafío con la presión percibida durante la actividad.

Estos resultados destacan la importancia de considerar tanto los aspectos positivos como los desafíos al implementar estrategias de juego en el ámbito educativo. Si bien pueden ser efectivos para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, es crucial diseñarlos de manera que promuevan un equilibrio adecuado entre la diversión y la presión competitiva. Boillos García (2023) menciona que: “La gamificación y el aprendizaje lúdico han emergido como enfoques pedagógicos muy innovadores que buscan transformar la forma en que los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje (p. 9).

Al consultar a ambas poblaciones sobre los aspectos positivos y negativos del juego, así como sus recomendaciones, los estudiantes destacaron la interactividad y dinamismo de la actividad como aspectos positivos. Resaltaron que el juego convirtió el repaso y la aplicación de conocimientos en una experiencia más atractiva y, tal como apunta Boillos García (2023), “Estas metodologías utilizan elementos de juego, tales como la competencia, la colaboración y la recompensa, para fomentar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede mejorar su rendimiento académico” (p. 9).

Los docentes consideraron la actividad como una excelente estrategia para fortalecer el aprendizaje y fomentar la participación. Destacaron la importancia de los juegos como herramienta didáctica para enriquecer la experiencia de aprendizaje y facilitar una comprensión más profunda de los conceptos, tal y como mencionan Contreras-Espinosa y Eguía_Gómez (2024) con este tipo de estrategias se “puede recopilar datos en tiempo real, dar retroalimentación y proporcionar una imagen más detallada del progreso y las características de los estudiantes que los métodos de evaluación tradicionales” (p. 30).

Los estudiantes mencionaron que la competitividad del juego generaba presión adicional, lo que aumentaba su nivel de estrés, aunque reconocieron que la competencia puede ser motivadora. Además, expresaron la importancia de no penalizar los errores y el proceso de presentar respuestas. Consideraron

que la evaluación de la decoración, el vestuario y el factor tiempo no deberían tener un peso significativo. Por otro lado, los docentes identificaron desafíos en la organización y claridad de las instrucciones del juego, así como expresaron preocupación por la posible presión adicional que podría generarse.

La identificación de aspectos positivos y negativos proporciona valiosas oportunidades para mejorar la implementación del juego como estrategia didáctica. Al equilibrar adecuadamente la competencia con la colaboración y al ajustar los aspectos evaluativos y organizativos del juego, se puede potenciar su efectividad como herramienta educativa para el desarrollo de habilidades y estrategias didácticas en el ámbito de la catalogación, tal como lo mencionan Morales Beltrán y Urrego Martínez (2017): “El juego, en fin, es un instrumento útil, eficaz, que ayuda a comprender, adquirir y profundizar nuevos conocimientos, como fuente para un mejor aprendizaje” (p. 127).

Los estudiantes han brindado sugerencias valiosas para mejorar la experiencia del juego como reducir el enfoque en la competencia, que como lo indican Vintimilla y Llivisupa (2023): “Si no se establecen correctamente las reglas y los roles dentro de los juegos, algunos estudiantes llegan a sentirse excluidos, marginados o experimentar una sensación de inferioridad” (p. 24). Por lo anterior, se debe aumentar el énfasis en la colaboración, lo cual puede promover un ambiente más inclusivo y cooperativo. Asimismo, propusieron ajustar el sistema de puntuación para que sea más justo y motivador. Estas sugerencias apuntan a crear un entorno de aprendizaje más equitativo y estimulante.

Las sugerencias y comentarios adicionales proporcionados por estudiantes y docentes ofrecen una guía invaluable para perfeccionar la implementación de este juego como estrategia didáctica. Al enfocarse en promover la colaboración sobre la competencia, ajustar el sistema de puntuación para ser más equitativo y motivador, y mejorar la claridad en las reglas del juego; ya que con esto se puede potenciar el impacto positivo de esta actividad en el desarrollo de habilidades y estrategias didácticas en el ámbito de la catalogación.

Conclusiones

Tras el análisis de los resultados obtenidos, se desprende que este juego ha demostrado ser efectivo en promover un aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos. Estos hallazgos están alineados con las teorías pedagógicas que respaldan el uso de juegos para facilitar el aprendizaje experiencial. Se destaca que los juegos como estrategia didáctica no solo ayudan a comprender y aplicar conceptos de manera interactiva y práctica, sino que también hacen que el aprendizaje sea más atractivo y favorecen una mayor retención de conocimientos.

El juego evidenció en la promoción de un aprendizaje activo y participativo, permitiendo a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica y colaborativa. Estos resultados respaldan la efectividad de los juegos educativos como herramientas para mejorar la motivación, la participación y la comprensión de contenidos académicos en entornos universitarios. Además, se evidencia que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales de colaboración y trabajo en equipo, competencias fundamentales en entornos profesionales.

No obstante, es importante reconocer algunas limitaciones del estudio, como la dificultad para recopilar datos de algunos estudiantes que ya se han graduado y no revisan el correo institucional (medio por el cual se envía la invitación a participar en el estudio), así como aquellos que no completaron el cuestionario por no estar cursando actualmente la materia. Estas limitaciones pueden afectar la representatividad de los resultados y la generalización de las conclusiones.

Para futuras investigaciones, se sugiere investigar cómo adaptar las reglas del juego para mejorar la organización y claridad, garantizando que las instrucciones sean precisas y comprensibles para todos los participantes. Asimismo, sería relevante investigar el impacto a largo plazo de la “Copa de Catalogadores” en el desempeño académico y profesional de los estudiantes, así como en su desarrollo de habilidades blandas necesarias para el éxito en el campo laboral. Estas líneas futuras de investigación podrían enriquecer aún más la comprensión de los beneficios y desafíos de utilizar juegos como herramientas educativas en contextos universitarios.

Referencias

- Boillos García, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [tesis doctoral, Universidad de La Rioja]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Castells-Molina, A. (2024). Planificación de experiencias educativas gamificadas. En O. Ripoll y J. T. Pujolà (ed.), *La gamificación en la educación superior* (pp. 89-112). Universidad de Barcelona; Ediciones Octaedro. <http://doi.org/10.36006/15226-1>
- Chaves Chaves, E. (2023). Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: juego de roles. *Revista Educación*, 47(1), 1-14. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v47n1/2215-2644-edu-47-01-00445.pdf>
- Contreras-Espinosa, R. S. y Eguía-Gómez, J. L. (2024). Taxonomía de los elementos de juego para la gamificación educativa. En O. Ripoll y J. T. Pujolà (ed.), *La gamificación en la educación superior* (pp. 27-48). Universidad de Barcelona; Ediciones Octaedro. <http://doi.org/10.36006/15226-1>
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Gagné, R. M., & Driscoll, M. P. (1988). *Essentials of learning for instruction*. Prentice Hall.
- Jiménez, J. A., Rodríguez, M. A. y Sánchez, F. J. (2014). *El aprendizaje significativo en la educación superior: Una propuesta para la formación integral de los estudiantes*. Pearson Educación.
- Lanza-Castillo, V. V., Romero-Maza, L. Á. y Bennasar-García, M. I. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1), 1-24. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v48n1/2215-2644-edu-48-01-241.pdf>

Londoño Díaz, Y. P., Pérez Roche, S. M. y Valerio Martínez, M. A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy* [trabajo de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/11634/16190>

Morales Beltrán, O. R. y Urrego Martínez, Z. R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123–136. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>

Perrone, G., Murillo, A. y González, L. (2002). *Introducción bibliotecológica: procesos técnicos y soportes de información*. Biblioteca Nacional de Maestros. http://www.bnm.me.gov.ar/redes_federales/publicaciones/doc/cuadernillo_1.pdf

Pujolà, J. T. (2024). La gamificación: una estrategia didáctica en el ámbito educativo. En O. Ripoll y J. T. Pujolà (ed.), *La gamificación en la educación superior* (pp. 17-26). Universidad de Barcelona; Ediciones Octaedro. <http://doi.org/10.36006/15226-1>

Sandí-Sandí, M. C. (2019). Cincuenta años de formar profesionales en Bibliotecología en la Universidad de Costa Rica (UCR). *e-Ciencias de la Información*, 9(1). <https://brapci.inf.br/v/107351>

Vintimilla, J. M. y Llivisupa, J. N. (2023). *Actividades lúdicas para contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje en el bloque temático: Anatomía y Fisiología de los seres vivos en Biología* [trabajo de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3184>

Declaraciones

- **Financiamiento:** No se contó con recursos institucionales.
- **Disponibilidad de datos y materiales:** los datos se pueden consultar a través de los correos de las autoras

- **Contribución de autores:**

Autor/a	Conceptualización	Curación de datos	Análisis formal	Adquisición de fondos	Investigación	Metodología	Administración del proyecto	Recursos	Software	Supervisión	Validación	Visualización	Redacción, borrador original	Redacción, revisión y edición
1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

(2021). Implementación de la taxonomía CRediT (Contributor Roles Taxonomy). *Medicentro Electrónica*, 25(1), 1-6. Epub 01 de enero de 2021. Recuperado en 25 de noviembre de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30432021000100001&lng=es&tlng=es.

- **Aprobación ética y consentimiento de los participantes:** se tramitaron los permisos necesarios para el desarrollo de la investigación