

GAMIFICACIÓN APLICADA AL DESARROLLO DE HABILIDADES DE LECTURA CRÍTICA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Chess Emmanuel Briceño Núñez

Recibido:12-12-2024
Aprobado:24-02-2025
Publicado: 30-06-2025



Esta obra está desarrollada bajo la iniciativa de acceso abierto (Open Access) y posee una Licencia Creative Commons CC BY-NC, la cual permite a los reutilizadores distribuir, remezclar, adaptar y construir a partir del material en cualquier medio o formato únicamente con fines no comerciales, y siempre y cuando se le otorgue la atribución al creador.

Autor

**Chess Emmanuel Briceño
Núñez.**

Venezolano, Licenciado en Educación Lenguas Extranjeras, Licenciado en Educación Integral, Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación, Magister en Lingüística. Docente-Investigador Independiente. Doctorando en Gerencia Evaluativa Tecnológica, Empresarial y Educativa. Universidad Nacional Experimental del Táchira. Venezuela.

Correo:

chess.briceno.nunez@gmail.com

Orcid:

<https://orcid.org/0000-0002-1712-4136>

GAMIFICACIÓN APLICADA AL DESARROLLO DE HABILIDADES DE LECTURA CRÍTICA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Gamification applied to the development of critical reading skills in university students

Resumen

Aunque la gamificación se utiliza ampliamente en la educación superior para aumentar la motivación y el compromiso, su efecto en la lectura crítica ha sido poco explorado. Este estudio investiga la aplicación de la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes universitarios. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo y correlacional, evaluando a 100 estudiantes de Pedagogía en una universidad pública de Sao Paulo, Brasil. Los resultados preliminares indican que la gamificación mejora la motivación, participación, comprensión y análisis de textos, así como las habilidades de evaluación crítica. La mayoría de los estudiantes reportó un incremento en su interés por la lectura crítica y en su capacidad para analizar y evaluar textos. Estos hallazgos sugieren que la gamificación es una estrategia eficaz para desarrollar competencias críticas en el ámbito educativo, sentando las bases para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas.

Palabras clave: aprendizaje, evaluación, gamificación, motivación, participación

Cómo citar este artículo:

Briceño-Núñez, Ch. (2025) Gamificación aplicada al desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes universitarios. Revista Estudios en Educación (REeED), 8(14),29 – 42

Abstract

Although gamification is widely used in higher education to enhance motivation and engagement, its effect on critical reading has been underexplored. This study investigates the application of gamification in the development of critical reading skills in college students. A quantitative approach was employed with a descriptive and correlational design, evaluating 100 students from a Pedagogy program at a public university in Sao Paulo, Brazil. Preliminary results indicate that gamification improves motivation, participation, comprehension, and analysis of texts, as well as critical evaluation skills. Most students reported an increase in their interest in critical reading and their ability to analyze and evaluate texts. These findings suggest that gamification is an effective strategy for developing critical competencies in the educational context, laying the groundwork for future research and pedagogical practices.

Keywords: activities; evaluation; gamification; motivation; participation

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica ampliamente utilizada en la educación superior, con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Saleem & Mirza, 2024; Khaldi et al., 2023; Murillo-Zamorano et al., 2023). Esta técnica, que incorpora elementos de juego en contextos educativos, ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación activa y el aprendizaje interactivo (Briceño, 2022). Sin embargo, su impacto en el desarrollo de habilidades de lectura crítica, un componente esencial para el pensamiento analítico y la comprensión profunda de textos académicos aún no ha sido suficientemente explorado.

La lectura crítica es una habilidad esencial que permite a los estudiantes no solo comprender textos complejos, sino también evaluarlos, identificar argumentos implícitos y explícitos, y formar opiniones fundamentadas (Medranda-Morales et al., 2023). El desarrollo de esta habilidad es crucial para el éxito académico y profesional, especialmente en carreras como la Pedagogía, donde los futuros educadores deben ser capaces de analizar y evaluar materiales educativos con rigor (Williamson et al., 2020). La combinación de gamificación y lectura crítica presenta una oportunidad para innovar en los métodos de enseñanza, potencialmente mejorando la efectividad de la formación pedagógica (Herrera Cano et al., 2023). Este estudio, por tanto, busca contribuir a la literatura académica mediante la exploración de este vínculo y la evaluación de su relevancia en contextos educativos.

Epistemológicamente, esta investigación se basa en la premisa de que el conocimiento se construye a través de la interacción activa con el entorno, en este caso, mediante la integración de la gamificación en el proceso de aprendizaje (Parrales al., 2023). La ontología subyacente considera que la realidad educativa es dinámica y que las prácticas pedagógicas pueden ser transformadas a través de la innovación metodológica (Tafur-Méndez et al., 2023). Axiológicamente, este estudio valora la importancia de fomentar habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes, reconociendo que estas competencias son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para el desarrollo de ciudadanos críticos y responsables (Kollo et al., 2024; Angelelli et al., 2023).

El objetivo de esta investigación es evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes de primer año de Pedagogía en una universidad pública. La importancia de este objetivo radica en su potencial para aportar nuevas perspectivas sobre cómo integrar la gamificación de manera efectiva en la educación superior, con el fin de mejorar no solo el compromiso y la motivación, sino también las competencias críticas necesarias para el éxito académico y profesional. Este estudio busca ofrecer una solución innovadora y efectiva a los desafíos actuales en la enseñanza de la lectura crítica, con el potencial de influir en prácticas pedagógicas futuras.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

En términos de antecedentes, la literatura sobre gamificación ha mostrado un creciente interés en su aplicación en diversos niveles educativos. Estudios recientes han documentado sus efectos positivos en la motivación y el compromiso de los estudiantes (Gaspar Huamaní, 2022; Polisgua Galarza, 2022; Prieto Andreu, 2020), mientras que otros han señalado la necesidad de más investigación sobre su impacto en competencias específicas como la lectura crítica (Soler, 2020). Aunque existen investigaciones que exploran la gamificación en contextos educativos, un número no tan significativo se ha centrado en su efecto específico sobre la lectura crítica, especialmente en el contexto de la formación pedagógica.

Diversos autores (Jurado, 2023; Batistello & Cybis Pereira, 2019) han destacado la necesidad de investigaciones más específicas sobre los efectos de la gamificación en habilidades académicas clave, lo que subraya la relevancia de la presente investigación. Sin embargo, la investigación que conecta directamente la gamificación con la mejora de la lectura crítica en estudiantes de Pedagogía es limitada, lo que resalta la pertinencia de este estudio. Este análisis permitirá aportar datos empíricos que puedan informar y guiar futuras prácticas pedagógicas, contribuyendo a la innovación en la enseñanza de la lectura crítica mediante estrategias gamificadas.

MÉTODOLÓGIA

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo con un diseño de tipo descriptivo y correlacional, cuyo objetivo es evaluar la relación entre la gamificación y el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes de educación superior. Este diseño fue elegido por su capacidad para describir y analizar las características de una población específica y para identificar correlaciones entre las variables, en este caso, la implementación de estrategias de gamificación y la efectividad en el aprendizaje crítico.

El estudio fue de carácter transversal y observacional, recolectando datos en un solo punto temporal. Esto permitió observar y analizar las percepciones y habilidades de los estudiantes sin manipular las variables, brindando una instantánea precisa de cómo la gamificación afecta su capacidad de lectura crítica.

La población del estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes de primer año de una universidad pública del estado de Sao Paulo, Brasil, todos inscritos en programas de Pedagogía. La totalidad de los estudiantes de la población fue seleccionada para la muestra, dado que todos tenían un conocimiento básico y familiaridad con la estrategia analizada.

Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiendo a los participantes que voluntariamente decidieron participar y que cumplían con los criterios de inclusión. Los criterios de

inclusión fueron ser estudiante de primer año en la carrera de Pedagogía y haber participado en actividades gamificadas como parte de su currículo académico. Se excluyeron aquellos estudiantes que no cumplieron con estos requisitos o que no consintieron en participar.

La recolección de datos se realizó mediante un cuestionario estructurado basado en una escala Likert de 5 puntos, donde los participantes evaluaron 20 proposiciones divididas en cuatro categorías: motivación y participación, comprensión y análisis de textos, habilidades de evaluación crítica, y experiencia general y preferencias. El cuestionario fue diseñado para capturar de manera precisa las percepciones de los estudiantes sobre la influencia de la gamificación en su proceso de aprendizaje, permitiendo un análisis detallado de cada categoría.

La escala de Likert utilizada en este estudio se clasifica en cinco niveles, que permiten a los participantes expresar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada proposición. Estos niveles se representan mediante las siguientes abreviaciones: “TA” para Totalmente de acuerdo, que indica una fuerte aceptación de la proposición; “A” para De acuerdo, que denota una aceptación general, pero con menor intensidad; “NI” para Ni de acuerdo ni en desacuerdo, reflejando una postura neutral o indecisa respecto a la proposición; “D” para En desacuerdo, que señala una postura contraria, aunque no absoluta; y “TD” para Totalmente en desacuerdo, que representa una fuerte oposición a la proposición. Esta escala permite capturar un rango detallado de opiniones y actitudes, facilitando un análisis más matizado de las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación en actividades de lectura crítica.

El cuestionario fue previamente validado para asegurar su claridad y relevancia, y fue administrado en un entorno controlado para minimizar el sesgo de respuesta. Se utilizó el software estadístico SPSS para analizar los datos, aplicando técnicas de análisis descriptivo y correlacional para identificar tendencias y relaciones significativas entre las variables.

En cuanto a las consideraciones éticas, se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los participantes, quienes fueron informados exhaustivamente sobre los objetivos del estudio y firmaron un consentimiento informado antes de participar. Se cumplieron todas las normativas éticas vigentes para la realización de investigaciones con seres humanos. Además, se reconocen como limitaciones de este estudio la posibilidad de sesgo en las respuestas debido a la autoselección de los participantes y la restricción de la muestra a una única institución educativa, lo que puede limitar la generalización de los resultados a otros contextos educativos.

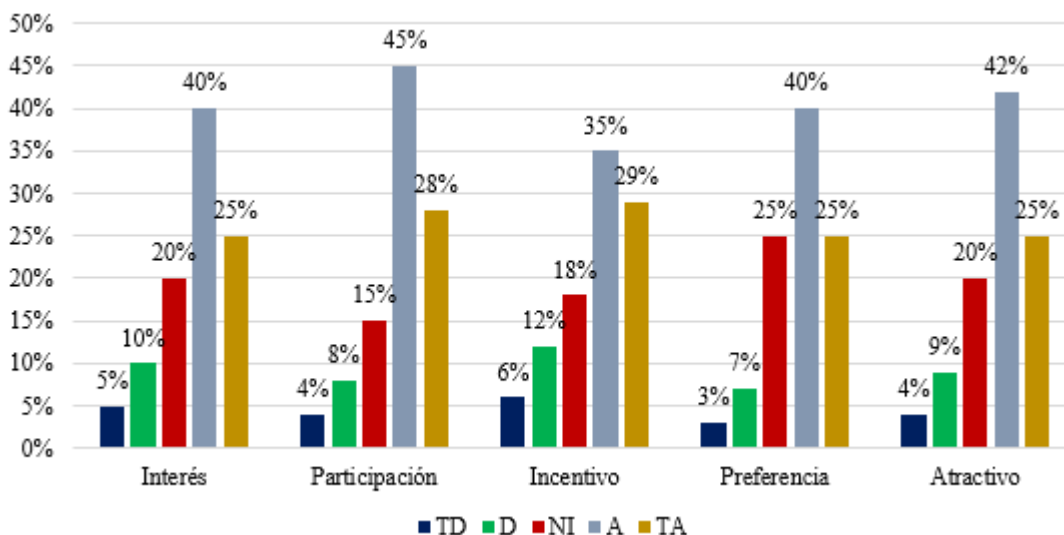
ANÁLISIS DE RESULTADOS

En esta sección se presentan los resultados preliminares del estudio. Los datos han sido organizados en cuatro categorías clave: motivación y participación, comprensión y análisis de textos, habilidades de evaluación crítica, y experiencia general y preferencias. Cada categoría proporciona una visión integral de cómo las técnicas de gamificación afectan diferentes aspectos del proceso de lectura crítica.

Motivación y participación

Los resultados de la categoría de motivación y participación muestran que una mayoría significativa de los estudiantes experimenta un aumento en su interés y participación en actividades de lectura crítica cuando se emplean técnicas de gamificación, lo que puede apreciarse en la figura 1. Un 65% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la gamificación incrementa su interés en las actividades de lectura crítica, y el 50% afirma que las recompensas y logros asociados con la gamificación incentivan su participación.

Figura 1
 Motivación y participación



En detalle, el 25% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que las tareas de lectura crítica se vuelven más atractivas y entretenidas con la gamificación, mientras que el 40% prefiere actividades que incluyen elementos de juego en lugar de métodos tradicionales. Estos resultados reflejan una preferencia por la gamificación y una percepción de mayor atractivo en las actividades gamificadas de lectura crítica.

Las respuestas a las proposiciones en esta categoría indican que los estudiantes encuentran las actividades gamificadas significativamente más motivadoras en comparación con las actividades tradicionales. La mayoría de los participantes reporta que los elementos de juego, como recompensas y desafíos, fomentan un mayor interés y compromiso en las tareas de lectura crítica.

Estos hallazgos corroboran la teoría de la gamificación, que sostiene que la inclusión de elementos lúdicos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La preferencia

por las actividades gamificadas resalta la eficacia de estos métodos para mejorar la participación y el interés en la lectura crítica, sugiriendo que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para captar la atención de los estudiantes.

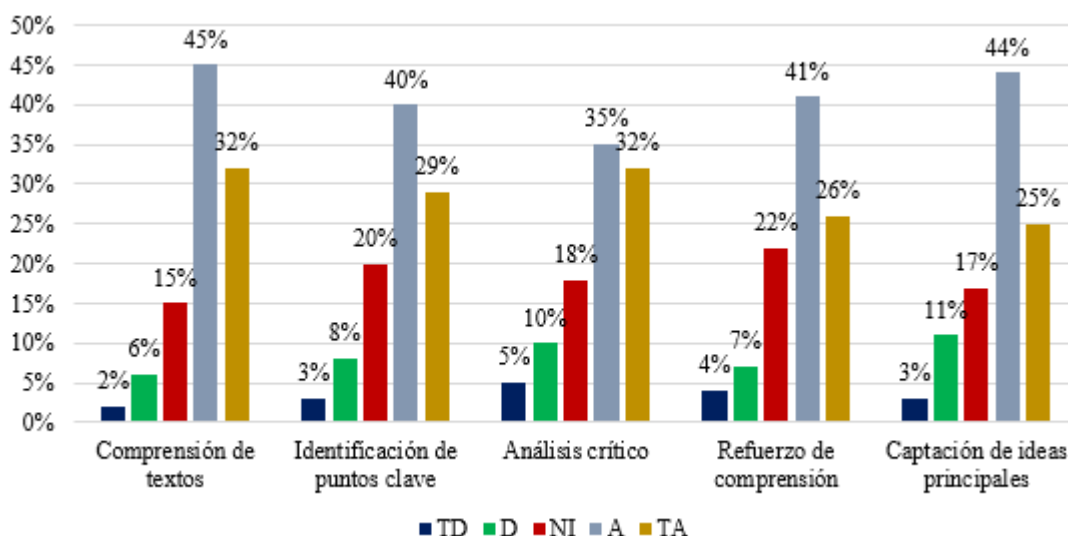
Por lo tanto, la gamificación muestra un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes en actividades de lectura crítica. La alta proporción de estudiantes que prefieren y se sienten más motivados por las actividades gamificadas subraya la importancia de integrar estas técnicas en el proceso educativo para aumentar el compromiso y la eficacia en la lectura crítica.

Comprensión y análisis de textos

Los resultados en la categoría de comprensión y análisis de textos muestran que las actividades gamificadas tienen una influencia favorable sobre la capacidad de los estudiantes para entender y analizar textos, tal y como se aprecia en la figura 2. Un 65% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que las actividades gamificadas ayudan a comprender mejor los textos, y un 69% considera que las mecánicas de juego facilitan la identificación de puntos clave en los textos.

Figura 2

Comprensión y análisis de textos



En términos numéricos, el 32% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que la gamificación mejora su habilidad para analizar críticamente los contenidos leídos, mientras que el 41% cree que los desafíos y quizzes en actividades gamificadas refuerzan su comprensión de los textos. Estos resultados destacan la percepción positiva de la gamificación en el desarrollo de habilidades analíticas y de comprensión.

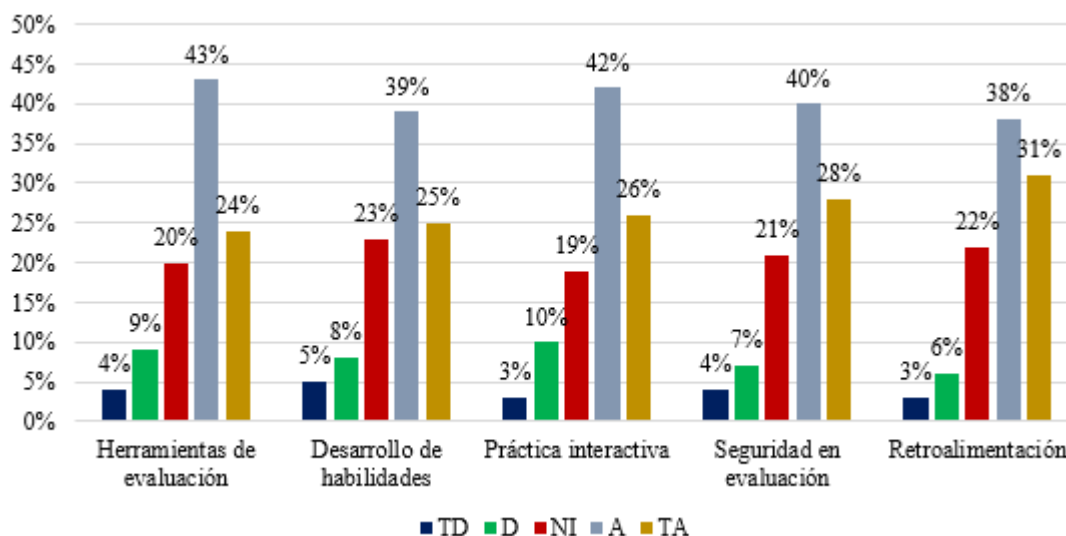
Las respuestas específicas indican que los estudiantes valoran las actividades gamificadas por su capacidad para facilitar la comprensión y el análisis crítico de textos. Los desafíos y quizzes proporcionan una forma interactiva y efectiva de practicar estas habilidades, lo que resulta en una mejor captura de las ideas principales y una mayor comprensión del contenido leído.

Estos resultados son consistentes con la teoría que sugiere que la gamificación puede mejorar la comprensión y el análisis crítico al hacer el aprendizaje más dinámico e interactivo. La incorporación de mecánicas de juego permite a los estudiantes aplicar y reforzar sus habilidades de comprensión de una manera más envolvente y atractiva. De manera que, la gamificación parece tener un efecto beneficioso en la comprensión y el análisis de textos por parte de los estudiantes. La tendencia positiva en la mejora de estas habilidades destaca la eficacia de las actividades gamificadas en el desarrollo de capacidades críticas y analíticas, validando la integración de estos métodos en los procesos educativos.

Habilidades de evaluación crítica

En la categoría de habilidades de evaluación crítica, los resultados indican que los estudiantes perciben que la gamificación proporciona herramientas útiles para evaluar la calidad de los textos, tal como se muestra en la figura 3. Un 67% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la gamificación les ayuda a desarrollar habilidades más efectivas para la evaluación crítica. El 25% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que las actividades gamificadas les permiten practicar la evaluación crítica de manera más interactiva, y el 28% se siente más seguro en la evaluación crítica después de participar en estas actividades. Además, el 31% opina que la retroalimentación obtenida durante los juegos mejora sus habilidades de evaluación crítica.

Figura 3
 Habilidades de evaluación crítica



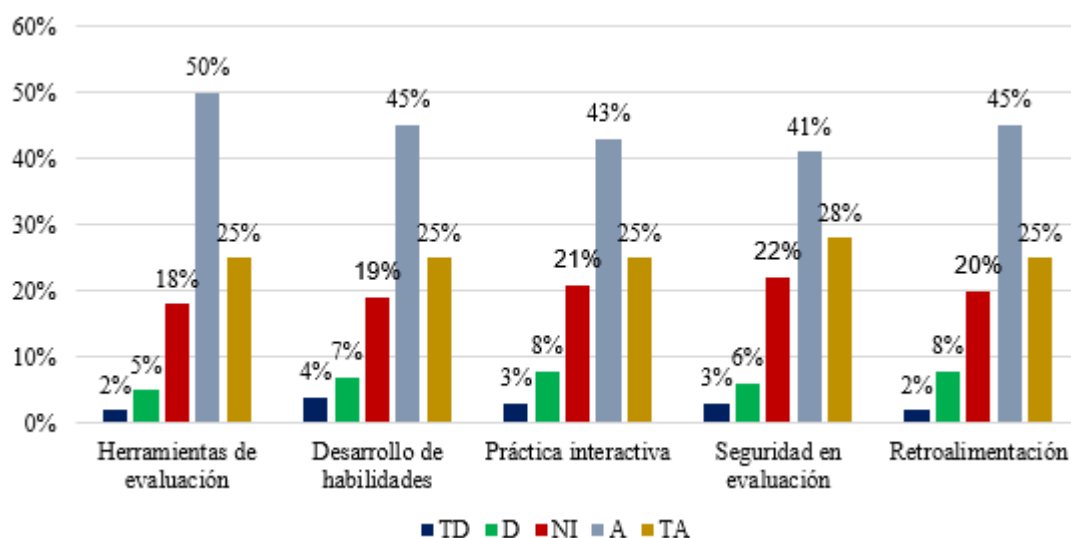
Las respuestas detalladas muestran que los estudiantes valoran la gamificación por su capacidad para proporcionar herramientas prácticas y retroalimentación en la evaluación crítica. La interacción lúdica y las recompensas ofrecen un entorno en el que los estudiantes pueden practicar y perfeccionar sus habilidades de evaluación de manera más efectiva. Estos hallazgos respaldan la teoría de que la gamificación puede enriquecer las habilidades de evaluación crítica al ofrecer un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico. La retroalimentación continua y la práctica a través de juegos contribuyen al desarrollo de habilidades críticas más robustas y confiables.

Por lo tanto, la gamificación demuestra ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades de evaluación crítica en los estudiantes. La integración de elementos lúdicos y la retroalimentación proporcionada en estas actividades destacan la eficacia de la gamificación en el perfeccionamiento de la evaluación crítica, confirmando su valor en el contexto educativo.

Experiencia general y preferencias

Los resultados de la categoría de Experiencia general y preferencias revelan que la mayoría de los estudiantes prefiere los métodos de lectura crítica que incorporan elementos de gamificación (ver figura 4). Un 65% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la experiencia de lectura crítica es más positiva con técnicas de gamificación, y un 50% considera que estas técnicas hacen el aprendizaje más eficiente.

Figura 4.
 Experiencia general y preferencias



El 25% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar sus habilidades de lectura crítica, y un 28% encuentra que la gamificación hace que la lectura crítica sea más divertida en comparación con los métodos tradicionales. Estos datos reflejan una clara preferencia por la gamificación en las actividades de lectura crítica.

Las respuestas específicas destacan que los estudiantes valoran la gamificación por su capacidad para hacer que la lectura crítica sea más atractiva y efectiva. La combinación de elementos lúdicos y el aprendizaje interactivo contribuyen a una experiencia más satisfactoria y eficiente en comparación con los métodos convencionales. La preferencia por los métodos gamificados refleja una percepción positiva de su eficacia en la mejora de la lectura crítica y el aprendizaje en general. De modo que, la gamificación es vista como una estrategia valiosa para mejorar la experiencia y eficacia de la lectura crítica. La alta preferencia por las actividades gamificadas subraya efectos favorables sobre la satisfacción y efectividad del aprendizaje, reafirmando su importancia en el diseño de estrategias educativas.

La discusión de los resultados obtenidos en este estudio revela que la gamificación contribuye favorablemente con el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes de Pedagogía, aunque con matices que merecen un análisis más profundo. Los datos sugieren que la gamificación no solo incrementa la motivación y participación de los estudiantes en actividades de lectura crítica, sino que también mejora su comprensión y capacidad de análisis de textos. Este hallazgo coincide con investigaciones previas que han subrayado el potencial de la gamificación para fomentar el aprendizaje interactivo y activo (Murillo-Zamorano et al., 2023; Briceño, 2022). El aumento en la motivación y participación observado entre los estudiantes que participaron en actividades gamificadas refuerza la idea de que los elementos lúdicos pueden transformar tareas que tradicionalmente se perciben como monótonas o desafiantes en experiencias más atractivas y significativas. Este resultado está alineado con estudios que han documentado cómo la gamificación puede crear un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante (Saleem & Mirza, 2024; Khaldi et al., 2023). Sin embargo, la variabilidad en las respuestas de los estudiantes, con un porcentaje significativo manteniéndose en una postura neutral o incluso en desacuerdo con la efectividad de la gamificación, sugiere que no todos los estudiantes responden de la misma manera a estas estrategias, lo que resalta la importancia de adaptar las técnicas gamificadas a las necesidades y preferencias individuales.

En cuanto a la comprensión y análisis de textos, los resultados indican que las mecánicas de juego incluidas en las actividades educativas pueden facilitar la identificación de puntos clave y mejorar la capacidad de análisis crítico. Esta observación apoya la literatura existente que destaca la gamificación como una herramienta eficaz para desarrollar habilidades cognitivas complejas (Gaspar, 2022; Polisgua, 2022). No obstante, es crucial considerar que, aunque la gamificación puede enriquecer la experiencia de aprendizaje, su implementación debe ser cuidadosamente planificada para asegurar que los elementos de juego no distraigan del objetivo principal: la comprensión profunda y crítica del contenido académico.

Una de las áreas más interesantes reveladas por el estudio es el desarrollo de habilidades de evaluación crítica. Los estudiantes reportaron sentirse más seguros al evaluar la calidad de los textos después de participar en actividades gamificadas. Este resultado es particularmente relevante en el contexto de la formación pedagógica, donde la capacidad de realizar evaluaciones críticas es fundamental para la creación y selección de materiales educativos efectivos (Williamson et al., 2020). La gamificación, en este caso, parece proporcionar un marco estructurado que guía a los estudiantes a través del proceso evaluativo, reforzando su confianza y competencia en esta área.

Sin embargo, los resultados también sugieren que la gamificación, aunque efectiva en muchos aspectos, no es una solución universal (Soler, 2020; Jurado, 2023; Kollo et al., 2024; Murillo-Zamora et al., 2023). La preferencia por métodos gamificados no fue unánime, lo que indica que algunas personas pueden encontrar estas técnicas menos efectivas o incluso contraproducentes en su aprendizaje. Este hallazgo subraya la necesidad de diversificar las estrategias pedagógicas, ofreciendo una combinación de enfoques tradicionales y gamificados para atender mejor a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en un aula universitaria.

Al comparar estos hallazgos con lo propuesto por los autores y las teorías citadas, se observa una consonancia general en cuanto a los beneficios de la gamificación en la educación superior. Sin embargo, también emerge la necesidad de realizar más investigaciones que aborden las limitaciones identificadas, como la resistencia de algunos estudiantes a las técnicas gamificadas y la potencial superficialidad en la comprensión del contenido, aspectos que han sido señalados por estudios previos (Soler, 2020). Este contraste pone de manifiesto la importancia de continuar explorando cómo la gamificación puede ser adaptada y perfeccionada para maximizar sus beneficios sin comprometer la profundidad y calidad del aprendizaje.

De manera que, la gamificación muestra un potencial considerable para mejorar el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes de educación superior, especialmente en lo que respecta a la motivación, participación, y seguridad en la evaluación crítica. No obstante, la diversidad de respuestas subraya la necesidad de enfoques más personalizados que consideren las diferentes preferencias y estilos de aprendizaje. Los resultados de este estudio contribuyen a la creciente literatura sobre gamificación en la educación, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones que busquen optimizar el uso de esta estrategia pedagógica en contextos académicos variados.

Conclusiones, limitaciones e implicancias

Las conclusiones de este estudio reflejaron que la gamificación tiene un efecto valioso y significativo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes universitarios de Pedagogía. A partir de los resultados obtenidos, se observó que la implementación de estrategias gamificadas contribuyó a aumentar la motivación y participación de los estudiantes en actividades de lectura crítica, lo que, a su vez, mejoró su comprensión y análisis de textos académicos.

Los datos indicaron que los estudiantes se sintieron más comprometidos y motivados para participar en actividades de lectura cuando estas incluían elementos de juego, lo cual facilitó una mayor retención de información y una mejor capacidad para identificar y evaluar los puntos clave de los textos. Además, las mecánicas de juego y las recompensas no solo incrementaron el interés de los estudiantes, sino que también potenciaron sus habilidades para realizar evaluaciones críticas más precisas y efectivas.

En términos de contribuciones al campo de estudio, este trabajo evidenció que la gamificación puede ser una herramienta poderosa en la educación superior, especialmente en la formación de competencias críticas fundamentales como la lectura crítica. Estos hallazgos sugieren que integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza puede no solo enriquecer la experiencia de aprendizaje, sino también fomentar un desarrollo más profundo de habilidades académicas clave. Asimismo, el estudio abre nuevas líneas de investigación que podrían explorar la aplicación de la gamificación en otros contextos educativos y disciplinas, así como evaluar su impacto a largo plazo en el desarrollo de competencias críticas. La replicación de este estudio en diferentes entornos académicos y con muestras más diversas podría proporcionar una comprensión más amplia y generalizable de los efectos de la gamificación en la educación.

Finalmente, este estudio ha contribuido a la discusión sobre las metodologías innovadoras en la enseñanza universitaria, destacando el valor de la gamificación no solo como una estrategia de motivación, sino también como un medio efectivo para mejorar habilidades críticas en los estudiantes. Las implicaciones de estos hallazgos invitan a los educadores y diseñadores de currículo a considerar la integración de técnicas gamificadas como parte de una pedagogía más interactiva y efectiva en la formación superior.

REFERENCIAS

- Angelelli, C., de Campos Ribeiro, G., Severino, M., Johnstone, E., Borzenkova, G., & da Silva, D. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
- Batistello, P., & Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: Aplicando la gamificación. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31–42. <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>.
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11–22. Recuperado de <https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/601>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Herrera, N., Díaz, A., & Mejía, J. (2023). Exploring the benefits of information and communication technologies (ICT) and gamification in strengthening reading skills: A systematic review. *Multidisciplinary Reviews*, 6(1), 2023003. <https://doi.org/10.31893/multirev.2023003>.

- Jurado, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1846–1853. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10, 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Kollo, F., Bani, M., & Mahfud, T. (2024). The effect of gamification using Kahoot on students' critical thinking abilities: The role of mediating learning engagement and motivation. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 953–963. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524>.
- Medranda-Morales, N., Palacios, V., & Villalba, M. (2023). Reading comprehension: An essential process for the development of critical thinking. *Education Sciences*, 13(11), 1068. <https://doi.org/10.3390/educsci13111068>
- Murillo-Zamorano, L., López-Sánchez, J., López-Rey, M., & Bueno-Muñoz, C. (2023). Gamification in higher education: The ECon+ star battles. *Computers & Education*, 194, 104699. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104699>
- Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., & Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Polisgua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231–243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>.
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>.
- Saleem, A., & Mirza, B. (2024). Gamification in higher education: A literature review. *Pakistan Social Sciences Review*, 8(1), 188–195. [https://doi.org/10.35484/pssr.2024\(8-I\)17](https://doi.org/10.35484/pssr.2024(8-I)17).
- Soler, L. M. C. (2020). La gamificación como un espacio para la lectura crítica. *Experiencias Investigativas y Significativas*, 6(6), 14. <https://revistaeis.iejuliussieber.edu.co/index.php/Exp-inv/article/view/46>.
- Tafur-Méndez, F., Almao-Malvacias, V., & Zambrano-Chamba, M. (2023). *Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior*. 593 Digital Publisher CEIT | ISSN 2588-0705, 8(3), 209–218. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628>.
- Villalustre, L., & Del Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13–31. <http://greav.ub.edu/der>.
- Williamson, B., Bayne, S., & Shay, S. (2020). The datafication of teaching in higher education: Critical issues and perspectives. *Teaching in Higher Education*, 25(4), 351–365. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1748811>