

La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes

Gamification as a necessary tool in student learning

Autor: Angel André Infante Plaza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3709-6347>

Afiliación Institucional, país: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador

Autor para la correspondencia: ainfante3565@pucesm.edu.ec

Líneas de publicación: Educación

Fecha de recepción: 15 de septiembre 2023

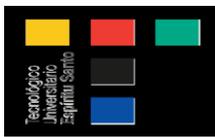
Fecha de aceptación: 24 octubre 2023

Resumen

La educación ha cambiado, por ende, el uso de la tecnología está siendo importante en todo proceso educativo; en donde los profesores deben propiciar actividades interactivas que vayan de la mano para mejorar y potenciar sus clases; en donde la gamificación juega un papel muy importante. La presente investigación tuvo como objetivo conocer qué opinan los estudiantes de la materia de Marketing de Servicios, correspondientes al aula MKT 370_01 del bimestre online 2 C3 del Instituto Tecnológico Argos de la ciudad de Guayaquil respecto al uso de la gamificación dentro de sus clases y a su vez para conocer sus razones respecto al por qué sus profesores deben utilizarla en clases. Se desarrolló una encuesta con preguntas abiertas y cerradas en el mes de mayo del año 2023 a los estudiantes mencionados. Los resultados de la investigación mostraron que para el 98% de los estudiantes encuestados, es importante aplicar la gamificación en sus clases, debido a que mejora el desarrollo del aprendizaje. A su vez las respuestas se orientaron a que consideraban oportuno que todos sus maestros apliquen la gamificación, ya que esta brinda una experiencia diferente en las clases, basada en actividades de juegos donde ellos pueden aprender al momento de participar en las actividades. Por otro lado, la gamificación les brindó las herramientas necesarias para una mejor recordación y refuerzo de lo aprendido durante las sesiones.

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espíritu Santo



Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, estudiantes, educación, tecnología, clases

Abstract

Education has changed, therefore, the use of technology is becoming important in every educational process; where teachers must promote interactive activities that go hand in hand to improve and enhance their classes; where gamification plays a very important role. The objective of this research was to know what the students of the Marketing of Services subject, corresponding to the MKT 370_01 classroom of the online bimester 2 C3 of the Argos Technological Institute of the city of Guayaquil think about the use of gamification in their classes and at the same time to know their reasons why their teachers should use it in classes. A survey with open and closed questions was developed in the month of May 2023 to the aforementioned students. The results of the research showed that for 98% of the students surveyed, it is important to apply gamification in their classes, because it improves the development of learning. In turn, the responses were oriented to the fact that they considered it appropriate that all their teachers apply gamification, since it provides a different experience in the classroom, based on game activities where they can learn while participating in the activities. On the other hand, gamification provided them with the necessary tools for better recall and reinforcement of what they learned during the sessions.

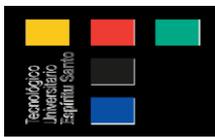
Keywords: Gamification, learning, students, education, technology, classes.

Introducción

En el mundo digitalizado y altamente interactivo en el que vivimos, los docentes enfrentan el desafío de captar la atención y motivación de los estudiantes, quienes a menudo se sienten desconectados de los métodos tradicionales de enseñanza. Es por esto que la gamificación ha surgido como una herramienta innovadora y eficaz para fomentar el aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes. Actualmente una posibilidad para ayudar al desarrollo del aprendizaje es la gamificación, la cual utiliza el juego como recurso didáctico, la cual ayuda a desarrollar destrezas y habilidades y además genera procesos

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espiritu Santo



de retroalimentación entre compañeros de estudio, lo que se puede comprobar con el progreso de los conocimientos en solución de problemas, convirtiéndose las actividades difíciles en procesos más sencillos (Rodríguez y Elías, 2018). García (2019), afirma que los estudiantes recrean su propio aprendizaje de forma activa y participativa; en donde se deben aprovechar las herramientas tecnológicas como la gamificación para darles un apoyo a los estudiantes. En este artículo se realizará una investigación de tipo bibliográfica y de campo, respecto a la gamificación a nivel educativo. Se realizará una encuesta en el mes de mayo del 2023 a 43 alumnos de la materia de marketing de servicios, correspondientes al aula MKT 370_01 del bimestre online 2 C3 del Instituto Tecnológico Argos de la ciudad de Guayaquil, con la finalidad de conocer sus diferentes opiniones respecto a la gamificación dentro de las clases, y a su vez sus comentarios sobre si los docentes deben aplicarlas en el desarrollo de sus materias.

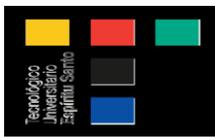
Marco Teórico

Ignite (2023) indica que la gamificación consiste en llevar las características y dinámicas de los juegos al entorno educativo y profesional, con el fin de mejorar, facilitar el proceso de aprendizaje y conseguir mejores resultados; además que permite aumentar conocimientos y mejorar habilidades en las personas. Shopify (2022) menciona que la gamificación tiene el potencial de fomentar la motivación y captar el interés de las personas, lo que efectivamente contribuye a disminuir los obstáculos enfrentados por los estudiantes en el transcurso de su educación. Para Tiching (2021), la gamificación desarrolla habilidades y destrezas que van de la mano con la participación y la colaboración de las personas, esto se debe a que se pueden desarrollar acciones en la cuales se fomente el trabajo colaborativo y la competencia. Según Werbach y Hunter (2012) la dimensiones de la gamificación son mecánica, dinámica y componentes. La dimensión mecánica son las reglas que son parte del juego. La dinámica hace referencia a la motivación y preguntas que pueden presentar los jugadores y los componentes son las insignias que les otorgan una jerarquía en base a los resultados.

Prieto (2017) afirma que la “Educación Gamificante” supone el diseño de actividades y tareas usando los principios de los juegos, por ello se ha denominado “gamificación”, este término procede del inglés “game” y significa juego (Zambrano et al., 2020). Con respecto a

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espíritu Santo



los beneficios que aporta a la educación, Ardila-Muñoz (2019) indica que la gamificación en la educación brinda ventajas como una amplificación en la supervisión y seguimiento de las acciones que los estudiantes llevan a cabo; las evaluaciones que tienen ya no son sancionadoras, le permite una interacción entre enseñanza y el aprendizaje se caracteriza por una mezcla de competitividad y cooperación y por ende, estimula la adopción de enfoques de aprendizaje basados en la resolución de problemas y el descubrimiento autónomo. (p. 79). Para Hoe (2015) una actividad de aprendizaje que cuenta con gamificación, permite a los estudiantes adquirir conocimientos, perfeccionar sus habilidades y fomentar rasgos positivos a través del juego creado con el propósito de aprender o reforzar conocimientos. Arufe (2019) indica que la motivación y el compromiso generado por la gamificación provienen del uso que ésta hace para despertar la curiosidad, el interés y la motivación de los alumnos en la medida que sean ellos mismos los protagonistas de su proceso de formación. Por lo que todas las actividades que incluyan la gamificación siempre tendrán resultados oportunos para los estudiantes para aumentar sus conocimientos. Educativa (2023) indica que este estilo de aprendizaje está ganando prominencia en las estrategias educativas debido a su naturaleza lúdica, lo que implica que favorece la asimilación de conocimientos de manera más entretenida y lo que busca es generar una experiencia positiva en los alumnos. Gil y Prieto (2020) mencionan que la gamificación en el proceso del aprendizaje permite a los estudiantes participar más en clases, a su vez se encuentren motivados y con mejores expectativas de sus clases. Unir (2020) menciona que es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de la gamificación a realizar, debido a que esto conseguirá mayor entendimiento y por ende participación por parte de los estudiantes. A continuación, en la tabla #1 se detalla otros aspectos positivos de la gamificación para los estudiantes y profesores



Tabla 1

Aspectos positivos de la gamificación en la educación

Aspectos positivos para los estudiantes	Aspectos positivos para los profesores
Les aumenta la motivación por aprender en clases	Sirve como una actividad que permite mejorar sus sesiones de clases
Les estimula la creatividad y el aprendizaje	Les permite poner en práctica los conocimientos impartidos en la clase
Les permite trabajar la motivación	Les permite salir de las clases monótonas

Nota. Fuente: Parra y Torres (2018). Elaboración propia.

Dentro del contexto educativo, es importante destacar que también existe el aprendizaje basado en juego y el enfoque lúdico. El Institute For The Future Of Education (2021) menciona que el aprendizaje basado en juegos, es la utilización de juegos como medio de instrucción, en donde el maestro toma un material como apoyo para reforzar un tema o lección en particular. Aula Planeta (2015) indica que se trata de un enfoque novedoso que proporciona a estudiantes y educadores una experiencia educativa distinta y, al mismo tiempo, utilizable en situaciones prácticas, en donde se puede aplicar a cualquier materia que se dicte en clases. Con respecto al enfoque lúdico, engloba todas las actividades educativas, atractivas y disfrutables, llevadas a cabo en un entorno recreativo, cuyo efecto pedagógico impulsa un aprendizaje con sentido, diseñado con la incorporación del juego. (Alcedo y Chacón, 2011)

Educación 3.0 (2023) indica que por medio de las herramientas de gamificación, los alumnos pueden aprender de una forma sencilla y lúdica. Esto se debe a la interactividad de estas herramientas en las cuales el aprendizaje deja de ser monótono y se vuelve divertido. En la siguiente tabla se muestran las ventajas de las herramientas de gamificación en clases.



Tabla 2

Aspectos positivos de la gamificación en la educación

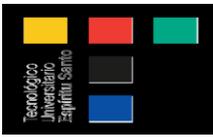
Ventajas de las herramientas	Justificación
Aumenta la motivación por el aprendizaje	A los estudiantes les gusta trabajar con herramientas divertidas
Hace más divertida la clase	Debido al cambio generacional, las clases ya no son tradicionales
Aumenta la atención	Las herramientas aumentan la motivación, por ende la atención

Nota. Fuente: Ebot (2023). Elaboración Propia.

Dentro de las herramientas de gamificación que se pueden utilizar en la educación, se destacan Kahoot, Quizizz y Socrative, las cuales permiten que los estudiantes puedan reforzar conocimientos obtenidos en clases y son de las más conocidas en el sector de la educación. Innovación y desarrollo docente (2023), indica que Kahoot es la herramienta de gamificación más popular, permite a los estudiantes jugar a su propio ritmo; ya sea de manera individual o grupal. Por su parte, E-Learning Masters (2023) menciona que Socrative es una herramienta de evaluación educativa que permite a los profesores conocer las respuestas de sus alumnos en tiempo real. Para Ayuda para maestros (2021) Quizizz es un juego de preguntas multijugador que permite modificar y personalizar las preguntas para crear exámenes o lecciones de manera divertida.

Materiales y Métodos

Diseño: El tipo de investigación que se aplicó en el desarrollo del artículo es de nivel descriptivo, basado en el enfoque cuantitativo y cualitativo y a su vez una investigación bibliográfica y de campo.



Población y muestra: La muestra utilizada en el trabajo, fueron los 43 alumnos de la materia de marketing de servicios, correspondientes al aula MKT 370_01 del bimestre online C3 del Instituto Tecnológico Argos de la ciudad de Guayaquil

Entorno: El estudio se realizó en la ciudad de Guayaquil, en la clase online respectiva del Instituto Tecnológico Argos.

Intervenciones: Se utilizó como técnica de investigación a la encuesta, el cual tuvo un cuestionario de 5 preguntas cerradas y 1 abierta.

Análisis estadístico: Para esta investigación se realizó el análisis de los 43 estudiantes, en donde se aplicó a modo de gráficos las preguntas cerradas y a modo textual la pregunta abierta.

El cuestionario realizado tuvo las siguientes preguntas:

1.- Indícanos tu género

Masculino

Femenino

GLBT

2.- Indícanos tu rango de edad

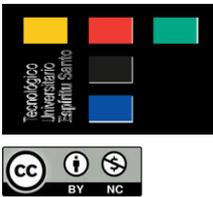
18-24 años

25- 34 años

35-44 años

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espiritu Santo



45-55 años

3.- ¿Crees que es importante aplicar la gamificación dentro de clases?

Claro que sí

No es necesario

4.- Justifica tu respuesta sobre la pregunta anterior (Si es importante aplicar o no la gamificación)

5.- ¿Consideras que al momento de utilizar herramientas de gamificación te ayuda en el aprendizaje y recordación de las clases?

Si

No

6.- ¿Te gustaría que todos los profesores del Tecnológico Argos utilicen herramientas de gamificación en sus clases?

Si

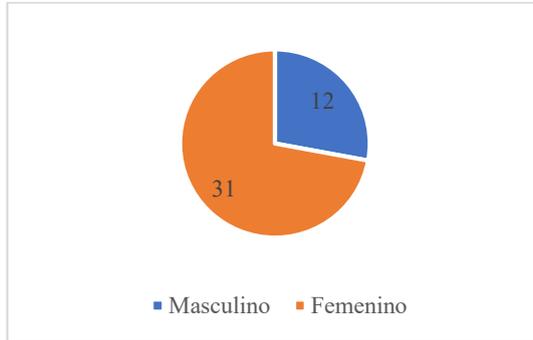
No

Resultados

Como parte del proceso de investigación respecto al tema de investigación, se obtuvieron los siguientes resultados:

Pregunta 1

Figura 1: Género de encuestados

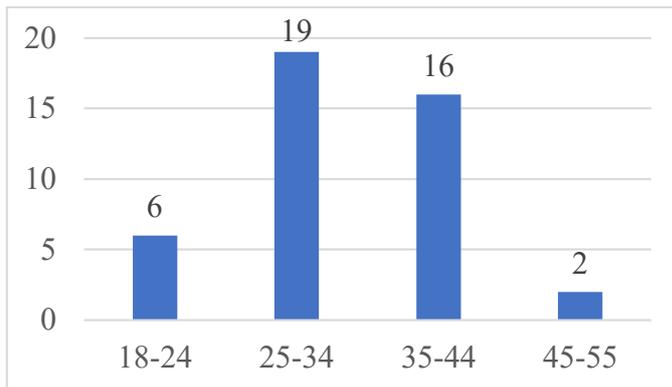


Nota. Fuente: Encuestas. Elaboración Propia

El 28% de los estudiantes encuestados son de género masculino y el 72% corresponden al género femenino.

Pregunta 2

Figura 2: Edad de los encuestados



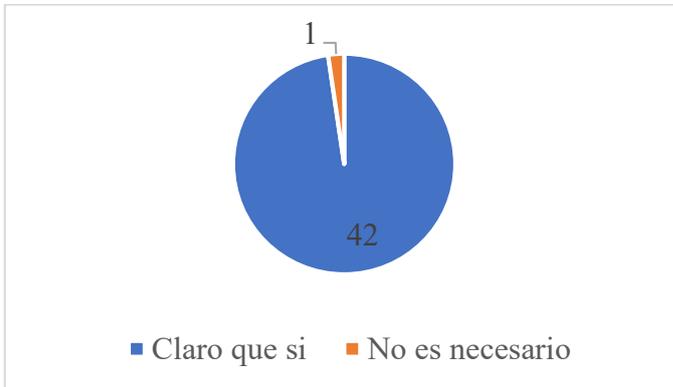
Nota. Fuente: Encuestas. Elaboración Propia

El 44% de los encuestados contemplan las edades de 25-34 años respectivamente, seguido con 37% de 35-44 y con el 14% de 18 – 24. Solo el 5% están dentro del rango de 45 a 55 años.



Pregunta 3

Figura 3: Importancia de aplicar la gamificación



Nota. Fuente: Encuestas. Elaboración Propia

El 98% de los estudiantes encuestados consideran importante aplicar la gamificación dentro de clases, y solo el 2% indica que no es necesario.

Pregunta 4

Con respecto a esta pregunta, sobre conocer las justificaciones se muestran las respuestas:

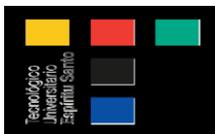
1. Es importante por hacer dinámica la clase y el autoaprendizaje
2. Es importante porque se recuerda mejor lo aprendido, además de hacerlo de una manera rápida
3. La gamificación hace que las clases se vuelven más interactivas, dando a los alumnos la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos.
4. Porque ayudar a recordar la información
5. Si es importante porque aumenta la motivación, mejora el aprendizaje, fomenta colaboración y promueve la creatividad.
6. Mantiene activo a los estudiantes
7. Claro porque así se puede entender mucho mejor las clases que el docente imparte.

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espíritu Santo



8. Es necesario aprende mas
9. Porque uno aprende de muchas maneras usando herramientas para reforzar el contenido de la clase
10. Sí, porque nos ayuda a mejorar en el aprendizaje
11. Es importante porque aprendemos y nos retroalimentamos mas
12. Si porque nos ayuda en el aprendizaje y a recordar lo aprendido
13. Creo que es importante porque en lo personal siento que aprendo mucho más rápido, ya que es muy didáctica
14. Permite tener una retroalimentación de la clase anterior
15. Si es importante, porque es una técnica de aprendizaje muy factible para nosotros ya que nos ayuda a tener mejores resultados porque son muy dinámicas y ayuda a nuestro aprendizaje.
16. Es importante porque es un método más de aprendizaje en el cual se puede reforzar los conocimientos o dudas que surjan durante la clase.
17. Si es bueno planificar para llevar el control de lo que se ha hecho en clases, y la hace más dinámica.
18. Sí porque se aplican técnicas entretenidas para que se haga más interesante la clase
19. Aumenta la motivación hacia el aprendizaje
20. Es la forma práctica e interactiva para aprender, es importante que todos tengamos un dispositivo apropiado y una buena red de internet, para que no sea frustrante.
21. Nos ayuda con el aprendizaje
22. Es una manera interactiva de mostrar los conocimientos o de corregir algo que no haya quedado claro



23. Pues se refuerza lo aprendido en clases retroalimentas la alimentación.
24. Porque te permite practicar lo aprendido
25. Pues si sería bueno porque sería más práctico hacerlo de esa manera el aprendizaje sería mucho más entretenido y habría mejor desarrollo
26. Considero es útil para el aprendizaje ya que de esta manera es más practico el
27. Es muy importante
28. Porque hay personas que aprende más con la parte divertida o juego
29. Es importante porque mantiene el interés y los conocimientos están "frescos" por más tiempo ya que con estas preguntas nos preparamos para el examen
30. Porque hace la clase más interactiva y se aprende mejor.
31. Es una técnica eficaz porque estamos más predispuestos a divertirnos
32. Pienso que sí, ya que hace la clase más didáctica y más divertida
33. Si, por qué ayuda a ser una clase con una interacción muy buena y llamativa con alternativas para el aprendizaje
34. Si es importante
35. Si es importante para el mejor desempeño del trabajo
36. Es una manera muy interesante ya que nos ayuda a ver el aprendizaje de otra manera y es muy divertida
37. Si es importante, son modalidades de estudio que ayudan por medio del juego el poder aprender, repasar lo aprendido
38. Porque así las clases son más dinámicas y entretenidas y aparte ayuda a la retroalimentación de la clase.
39. Siempre es bueno aprender con nuevas técnicas

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espíritu Santo

40. Realiza la clase dinámica y a través de diferentes herramientas digitales hace que el aprendizaje se establezca
41. Para adquirir más conocimiento
42. Porque de esa forma se alcanza un mejor aprendizaje ya que este se realiza de manera más interactiva, y eso permite que el estudiante no aprenda de manera monótona, sino de una forma diferente.
43. No es necesaria

Pregunta 5

Figura 5: Herramientas de gamificación ayuda

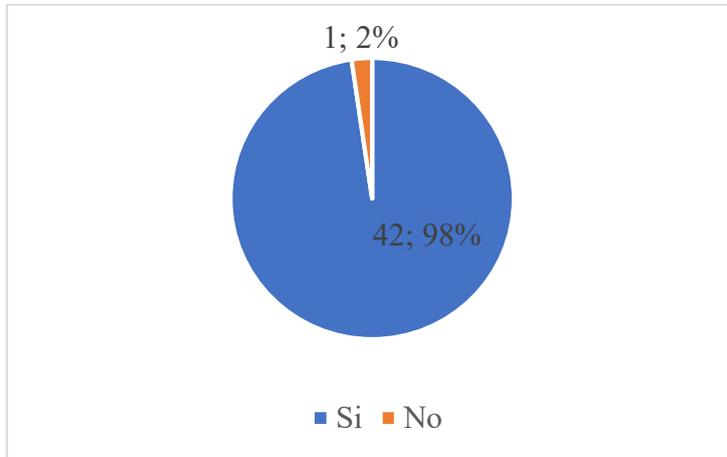


Nota. Fuente: Encuestas. Elaboración Propia

El 98% de los estudiantes encuestados consideran que las herramientas de gamificación si les ayuda en el aprendizaje y solo el 2% indica que no.

Pregunta 6

Figura 6: Profesores utilicen gamificación

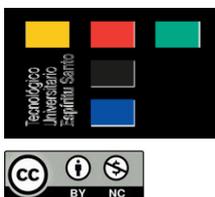


Nota. Fuente: Encuestas. Elaboración Propia

el 98% de los estudiantes encuestados indicaron que si les gustaría que los profesores del Tecnológico Argos utilicen herramientas de gamificación y solo el 2% indican que no.

Discusión

Aplicar la gamificación dentro del desarrollo de las clases es fundamental para lograr un mejor aprendizaje, además de aprovechar las herramientas tecnológicas para tener una mayor conexión con los alumnos. En función de los resultados presentados y obtenidos de la investigación, permiten conocer la percepción y comentarios positivos por parte de los estudiantes, en los cuales destacan a la gamificación como un aliado para su aprendizaje. De esta forma, se observa que en la mayoría apoya el uso de la gamificación en sus futuras clases, ya que, al ser una herramienta tecnológica, puede hacer de la educación una actividad de entorno digital y tecnológico, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta (Perrotta et al., 2013).



Conclusiones

Los resultados determinan el impacto positivo que ha tenido la gamificación en los encuestados, esto se debe a que ya han sido expuestos o más bien, en la mayoría de sus clases ya han trabajado con estas herramientas. Por lo cual se sugiere que todos sus docentes utilicen la gamificación, adaptada a cada una de las materias por aprender. Por otro lado, Salen y Zimmerman (2004) destacan que los ejercicios realizados a través de la gamificación deben incorporar tres etapas: la concepción del juego, la adaptación del juego y el examen del juego, todas ellas enriquecidas con un enfoque interactivo en su diseño. Esto es importante que los docentes tengan en cuenta a la hora de realizar actividades con gamificación. Es notable destacar, que tanto docentes como alumnos deben aprovechar de la tecnología para buscar siempre mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mallitasig y Freire (2020) mencionan que, a su vez, los profesores deben capacitarse y adoptar nuevas metodologías de enseñanzas apegadas a la actualidad y cualidades de los alumnos.

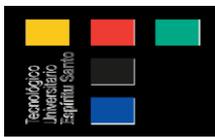
Finalmente, se concluye que la gamificación debe estar dentro de la planificación de los docentes, por todo el impacto positivo que esta generará en los estudiantes, en donde Peralta (2023) hace referencia que la gamificación puede ser considerada como una modalidad de aprendizaje activo y divertido que promueve la autonomía, el pensamiento crítico y el juego simbólico

Referencias Bibliográficas

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, 23(1), 69-76.

Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 12, 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>

Arufe Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0



Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 5(2), 323–350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>Diferenciador (2023). Método inductivo y deductivo. <https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-metodo-inductivo-y-deductivo/>

Aula Planeta (2015). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) [Infografía]. <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl>

Ayuda para maestros (2021). Quizizz - Herramienta para crear cuestionarios gamificados para el aula. <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/03/quizizz-herramienta-para-crear-juegos.html>

Ebot (2023). 10 beneficios de la gamificación en el aula. <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

Educación 3.0 (2023). 30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

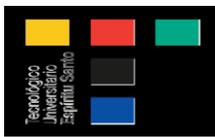
Educativa (2023). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

E-Learning Masters (2023). Socrative: Herramienta de Evaluación Educativa Digital. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>

García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en Educación. Revista educativa

Hoe, T. W. (2015). Gamifikasi dalam pendidikan: Pembelajaran berasaskan permainan. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Hubspot (2023). Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen. <https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>



Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123.

Ignite (2023). ¿Qué es la gamificación? Y herramientas para llevarla a la práctica en el aula. <https://igniteonline.la/3653/>

Innovación y desarrollo docente (2023). Herramientas para gamificar el aula. <https://iddocente.com/herramientas-para-gamificar-el-aula/>

Lifeder (2023). Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>

Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>

Parra, E. y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Eari.educación artística. Revista de Investigación*, 160-173. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.11473>

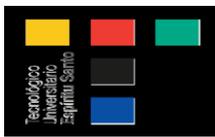
Peralta Santa Cruz, C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Apuntes De Ciencia & Sociedad*, 11(1), 102-111. Recuperado a partir de <https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/804>

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. & Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions. En *NFER Research Programme: Innovation in Education*. Slough- Berkshire. http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/10919/mod_resource/content/1/GAME01.pdf

Prieto, F. P. (2017). Gamifica tu aula Experiencia de gamificación TIC para el aula. V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación, 6. Retrieved from http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791%0Ahttps://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CIVE17_paper_74.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Esta obra se comparte bajo la licencia Creative Common Atribución-No Comercial 4.0

International (CC BY-NC 4.0) Revista Trimestral del Instituto Superior Universitario Espiritu Santo



Rodríguez, N., & Elías, C. (2018). a gamificación aplicada al aprendizaje de la lengua española: Escape room en el aula de la ULPGC. V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC, (págs. 179-183). Las Palmas de Gran Canaria. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/52688>

Salen, Katie; Zimmerman, Eric. Rules of play: game design fundamentals. Massachusetts: MIT Press, 2004.

Shopify (2022). ¿Qué es la Gamificación y cuáles son sus objetivos educativos? <https://www.shopify.com/es/blog/que-es-gamificacion>

The Future Of Education (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje/>

Tiching (2021). ¿Conoces las ventajas de la Gamificación y las herramientas para iniciarte en ella? <http://blog.tiching.com/conoces-las-ventajas-la-gamificacion-las-herramientas-iniciarte-2/>

Unir (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

Zambrano, A. P., Lucas, M., Luque, K. E., & Lucas, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Dominio de Las Ciencias, 6(3), 349-369, 6, 349–369.