

BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN COMO OPCIÓN ESTRATÉGICA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL CLIMA DEL AULA UNIVERSITARIA

Benefits of gamification as a strategic didactic option to improve the climate of the university classroom

Medina Medina, Grisel Consuelo

Docente Investigadora Psicología-UMSA , Responsable de Servicio de Orientación Vocacional y Proyecto de Vida
catt.consuelo@gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0025-5519>
La Paz, Bolivia

Resumen

La gamificación en la Educación Superior es una estrategia didáctica muy relevante por su capacidad para transformar y enriquecer el aprendizaje. Fundamentada en teorías de la motivación, el aprendizaje experiencial que implica la incorporación de elementos y mecánicas de juego en entornos educativos. En un entorno gamificado, los estudiantes se sienten más incentivados a participar activamente, ya sea por el participar del juego en sí o por las recompensas que pueden obtener, la situación gamificada puede mejorar significativamente su compromiso y permiten a los estudiantes experimentar situaciones reales de una manera segura y controlada, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas. Esto es relevante en la educación superior, donde se busca preparar a los estudiantes para desafíos profesionales específicos. El clima del aula en la educación debería ser positivo se refiere a un entorno que promueva y facilite el aprendizaje y el desarrollo integral en los estudiantes. Este clima se caracteriza por una serie de elementos como ser las relaciones interpersonales participativas, motivación constante y confianza. En conclusión, la gamificación en la Educación Superior, no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también enriquece el proceso de aprendizaje y el clima del aula al hacer que sea más interactivo y experiencial. Al preparar a los estudiantes no solo con conocimientos teóricos, sino también con habilidades prácticas y tiene el potencial de contribuir significativamente a su éxito académico y profesional.

Palabras claves: gamificación, clima positivo, aprendizaje experiencial, método didáctico, motivación.



Abstract

Gamification in higher education is a very relevant psychopedagogical technique due to its ability to transform and enrich learning. Based on theories of motivation, experiential learning that involves the incorporation of game elements and mechanics in educational environments. In a gamified environment, students feel more incentivized to participate actively, either by participating in the game itself or by the rewards they can get, which can significantly improve their engagement and allow students to experience real situations in a safe and controlled way, facilitating the acquisition of knowledge and practical skills. This is relevant in higher education, where students are sought to prepare for specific career challenges. The classroom climate in education should be positive, it refers to an environment that promotes and facilitates the learning and holistic development of students. This climate is characterized by a series of elements such as participative interpersonal relationships, constant motivation and trust. In conclusion, gamification in higher education that not only improves student motivation and engagement, but also enriches the learning process and classroom climate by making it more interactive and experiential. By preparing students not only with theoretical knowledge, but also with practical and soft skills and has the potential to contribute significantly to their academic and professional success.

Keywords: gamification, positive climate, experiential learning, didactic method, motivation.

Introducción

La gamificación se define como “el uso de elementos de diseño de juegos característicos para juegos en contextos que no son juegos” (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), en el ámbito educativo, se fue incorporando como un recurso activo. Pues se busca “diseñar propuestas gamificadas, incorporando los elementos de juego necesarios para incrementar el nivel de participación activa que se les pide a los estudiantes. (Ripoll, O. y Pujolà, J., 2024, pp.20).

Según Gaviria (2021), que escribe la “Pedagogía de la gamificación”, señala que son los “...juegos actividades que incluyen metas, estrategias, reglas, competencia y debe reconocerse al jugador como un agente compositivo: la estimulación sensorial producto de participar en una actividad lúdica genera efectos que retroali-

mentan la dinámica a los participantes”. Su popularidad ha crecido rápidamente, en gran parte debido a las expectativas en torno a su capacidad para resolver el desafío de los entornos de aprendizaje tradicionales: hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo (Sanchez,2019). Entonces se puede utilizar “su diseño en sistemas, servicios y procesos para inducir experiencias psicológicas positivas y atractivas, como el disfrute o del juego” (Huotari y Hamari, 2017). En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta para propiciar el aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y participativos.

Otro aspecto de análisis que se presenta en este ensayo es, el clima del aula, este se entiende como un constructo multidimensional “está compuesto por una parte



material que abarca el mobiliario y la infraestructura, y por otra inmaterial, que incluye a las personas, sus características y el tipo de interacción que construyen en el espacio de la sala de clases, destacando la interacción entre el profesor y el estudiante y los estudiantes y entre los estudiantes (Arón y Milicic, 2004 citado en Ríos et al, 2010). Por lo tanto, la relación establecida entre los actores, deberían estar centradas en el entendimiento, la comprensión, los intereses y las motivaciones haciendo predominar un clima positivo y de confianza.

En este entendido se tiene como objetivo detallar los aspectos y beneficios del aprendizaje experiencial, los beneficios de gamificación como estrategia didáctica para propiciar un clima positivo en el aula universitaria, en actividades secuenciadas.

La Gamificación contempla aplicarse de acuerdo al contenido de la asignatura "...la idea de aprender jugando ha ido ganando presencia en aulas y empresas de todo el mundo. (Raitskaya y Tikhonova, 2019) citado en Lomba et al 2021.

Desarrollo

La gamificación como opción estratégica didáctica

Siguiendo a Prieto, Díaz, Monserrat y Reyes (2014), "las características que deben poseer todas las experiencias pedagógicas sustentadas sobre la gamificación se alejan de las metodologías tradicionales", es decir es una metodología didáctica emergente desde que se considera al estudiante central e interactivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, se aleja de la pasividad, la transmisión y la repetición.

Apoyándose en la afirmación de que "... para la gamificación en el aula, es necesario una estructuración compuesta por

dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, el docente transforma clases formativas..., en atractivos momentos educativos...donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación activa..." (Oliva, 2016).

Se comprende como metodología didáctica abarca incluso para el nivel universitario debido a que no solo consta solamente de un nivel de implicación básica, sino; puede adaptarse el contenido temático de la asignatura incluso a niveles de complejidad, por ello "el concepto de gamificación ha extendido esta metodología a todas las etapas educativas, tanto obligatorias como postobligatorias, albergando estudios superiores como los universitarios" (Hernández y Collados, 2020).

De acuerdo a las siguientes características se puede establecer una estrategia gamificada para aplicar a una asignatura considerando:

- Elementos narrativos que proporcionen motivación inicial y a largo plazo. Normalmente los pasos de la narrativa son: 1. Una clasificación que debe ir en escala, 2. Insignias o avatares de participación, 3. Puntuación al finalizar etapas de las tareas, 4. Si es posible premios como significado de logro y sanciones por no cumplir las normas establecidas, 5. Instrucciones claras.
- Sistemas de pequeñas recompensas por acciones estas deben ser seguidas por el refuerzo y motivación a corto plazo de la actividad gamificada.
- Material de los elementos personalizadores de la experiencia de aprendizaje. (pueden ser físicas o virtuales, como plataformas)
- Un sistema de proximidad social



del trabajo en equipo con los compañeros, es decir mejor si la actividad gamificada es presenciada por equipos.

- Actividades secuenciadas e interesantes y divertidas para que los alumnos trabajen con conceptos y ejerciten las competencias de la asignatura que pretenden fomentar. (Prieto, Díaz, Monserrat y Reyes, 2014).

Aprendizaje experiencial y gamificación

Con la demanda del cambio educativo, surgió la propuesta de educación por competencias que hoy en día la mayoría de las universidades van adoptando. Y este modelo por competencias enfrenta el desafío de diseñar e implementar las estrategias o metodologías que expongan al estudiante a problemas del mundo real en los que puedan poner en práctica sus conocimientos y habilidades, uniendo la teoría con la práctica. Kolb (2014) identifica al aprendizaje experiencial como el método que ofrece un marco dentro del cual se fortalecen los vínculos entre educación, trabajo y desarrollo personal. El aprendizaje experiencial favorece a los estudiantes la asimilación de conocimientos mediante experiencias concretas y tangibles, para lo cual algunos estudiantes requerirán integrarse a una situación concreta y real para escudriñarla utilizando sus sentidos, en tanto que otros estudiantes necesitarán crear representaciones o conceptualizaciones. El aprendizaje experiencial involucra el tránsito de modos de aprendizaje, que ocurren dentro de dos fases dando resultado un proceso dialéctico al interior de cada fase al interior de cada fase existe un conflicto cognitivo, ya que en la primera se pone en juego lo concreto y abstracto, pasando desde la observación hasta la

conceptualización de un fenómeno, y en la segunda fase, se pone en cuestión lo activo y reflexivo, experimentando y luego reflexionando sobre la acción (Dewar & Walker, 1999; Kolb, 1984). “Por ello, los profesores han de promover actividades situadas en un contexto real para que los jóvenes actúen y evalúen los resultados de sus acciones, en tanto que los demás estudiantes observan y reflexionan sobre lo realizado” (Baena, 2019), (Gleason & Rubio, 2020).

Por este motivo, las metodologías de aprendizaje experiencial implican más esfuerzo y dedicación por parte de los docentes. Para puntualizar entonces definen aprendizaje experiencial como el “proceso de dar sentido al compromiso activo de la relación entre el mundo interno de la persona y el mundo externo del entorno” (Beard y Wilson, 2013, pp. 26)., por esta razón el ambiente educativo, la situación de aprendizaje están sincrónicamente relacionados.

Sus características son el provocar experiencias propositivas y activas como el reto, tener esas sensaciones de superar a los otros con competencia positiva, y divertida establece características de participar o “hacer la prueba” para sentirse miembro de una comunidad de juego. El tener un progreso conlleva a la sensación que se está aprendiendo y logrando superar dificultades y que se avanza la sorpresa. Se descubren cosas inesperadas que llaman la atención y pueden hacer sonreír, en este sentido que es la narrativa que son la conexión de acciones que se llevan a cabo tener un significado, el conseguir una insignia y ser un personaje (avatar) hace que el estudiante tenga una inmersión hacia el tema de aprendizaje trabajado o la asignatura.

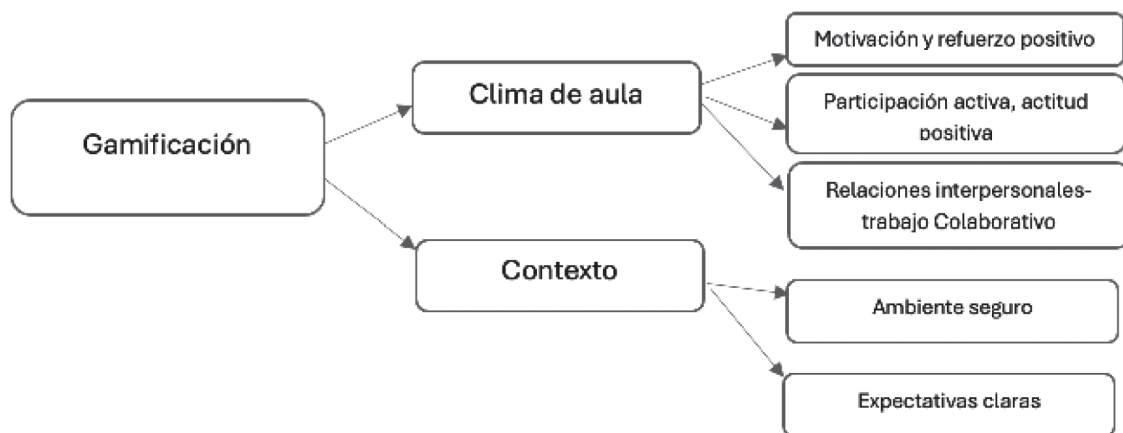
Estas actividades pueden ser tanto juegos estructurados, diseñados específicamente con objetivos educativos, como juegos libres que permiten a los estudiantes explorar y aprender de forma autónoma como participativa colaborativa.

Características de clima del aula positivo

Un entorno educativo que promueve y facilita el aprendizaje y el desarrollo integral

de los estudiantes, para “el establecimiento de un buen clima es necesario que el docente tenga ciertas competencias, como el dominio de contenido, el desarrollo de una metodología motivadora y variada, la práctica de un sistema de evaluación justo que mida aprendizajes profundos, y el establecimiento de una interacción de respeto con los estudiantes” (Biggs, 2005), (Rios et al., 2010).

Figura 1. Características del Clima positivo en la aplicación de actividad gamificada



Este gráfico, se caracteriza por una serie de elementos claves ante la respuesta de una actividad gamificada, que son:

- a. Relaciones interpersonales saludables: deberían ser respetuosas y de apoyo entre estudiantes y entre estudiantes y profesores.
- b. Ambiente seguro: se deriva de crear un entorno donde los estudiantes se sientan física y emocionalmente seguros. El participante/estudiante debe conocer y reaccionar al contexto preparado por la gamificación o actividad gamificada, “De esta manera, el éxito depende de la respuesta, análisis y toma de decisiones bajo entornos cambiantes; sustentando su accionar en el análisis del entorno” (Ibarra, 2021).
- c. Motivación y refuerzo positivo: con la utilización de técnicas de refuerzo positivo para motivar a los estudiantes y reconocer sus logros y esfuerzos.
- d. Expectativas claras: el crear expectativas claras y coherentes relacionados a los contenidos, en cuanto al comportamiento y rendimiento académico.
- e. Participación activa: se refiere fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Actividad Gamificada- Escape Room

Esta actividad puede adaptarse al descubrimiento pasando por diferentes pistas, enigmas y puzzles relacionadas al tema o asignatura que se busca trabajar. Se trabaja normalmente con dos o más grupos donde el fin del juego es escapar o salir de una situación problemática.

Los participantes/ estudiantes deben resolver con creatividad los juegos y resulta mejor cuando existe un tiempo determinado.

El escape room, se puede diseñar de tres formas:

- Modelo lineal: los retos están ordenados y se debe seguir una secuencia para alcanzar el objetivo fijado.
- Modelo abierto: los retos no están ordenados y se pueden resolver en el orden que el grupo decida.
- Modelo multilineal: supone una combinación de los dos anteriores, ya que introduce retos que deben realizarse de manera ordenada y otros no. (Wiemker, Elumir y Clare (2016), (García,2019).

Método y Procedimiento

Las aplicaciones de Escape Room que fueron implementadas en un grupo de 36 estudiantes de la materia Metodología de la Investigación de cuarto semestre de la Universidad Franz Tamayo de la ciudad de La Paz, una vez estructurada la actividad de Gamificación con la unidad didáctica: “Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa”, preguntas para Escape Room de forma grupal en que se contempló tres actividades secuenciales gamificadas de modelo lineal u organizado, se utiliza una actividad gamificada practica de aprendizaje experiencial.

Al finalizar se utilizó un cuestionario de 10 ítems que sondeo la percepción de la actividad gamificada y su nivel de satisfacción en tres dimensiones:1. Motivación, 2. Aprendizaje, 3. Evaluación, a través de una escala Likert basada en la experiencia del estudiante. Este instrumento se seleccionó de un estudio denominado “Análisis de la gamificación en la Educación Universitaria: el uso del escape room como estrategia de aprendizaje.” (Pérez et al., 2019), que diseña el cuestionario que cuenta con un Alpha de Cronbach de .957, y fue utilizada para conocer la valoración de la actividad de Escape Room.

Resultados

Figura 2
Dimensión Motivación

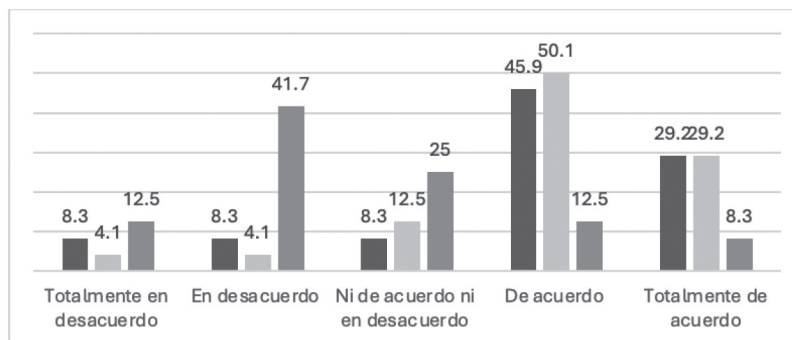


Tabla 1
Resultados de la actividad gamificada, dimensión motivación

Item	Dimensión Motivación	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Me he sentido muy motivado/a realizando esta actividad con el escape room.	8,3 %	8,3 %	8,3 %	45,9 %	29,2 %
2	Considero que la utilización de esta herramienta metodológica ha motivado el trabajo en grupo.	4,1 %	4,1 %	12,5 %	50,1 %	29,2 %
3	Considero que el nivel de satisfacción con la herramienta, scape room, no ha cumplido las expectativas iniciales.	12,5 %	41,7 %	25 %	12,5 %	8,3 %

Respecto (Gráfico 2) los resultados después de la aplicación de la actividad gamificada, se puede evidenciar que los estudiantes en un (45,9%) respondieron De acuerdo al ítem 1: “me he sentido muy motivado/a realizando esta actividad con el escape room”, en el ítem 2: el (50,1%) de los estudiantes señalaron estar De acuerdo cuando “consideran que la utilización de esta herramienta metodológica ha motivado el trabajo en grupo”, en esta dimensión por último se puede evidenciar que existe un Totalmente de acuerdo (8,3%) de estudiantes que consideran que

el nivel de satisfacción con la herramienta, escape room, no ha cumplido las expectativas iniciales siendo con un contraste de (12,5) que se encuentra en desacuerdo por que la actividad si les dio un nivel de satisfacción. En esta Dimensión los estudiantes manifiestan que están de acuerdo en que el Escape Room fue motivacional para su aprendizaje sobre todo en la parte de trabajo en grupo, también se debe reconocer que existe 25% que señala que No esta ni en acuerdo ni en desacuerdo no ha cumplido las expectativas iniciales.



Figura 3
Dimensión Aprendizaje

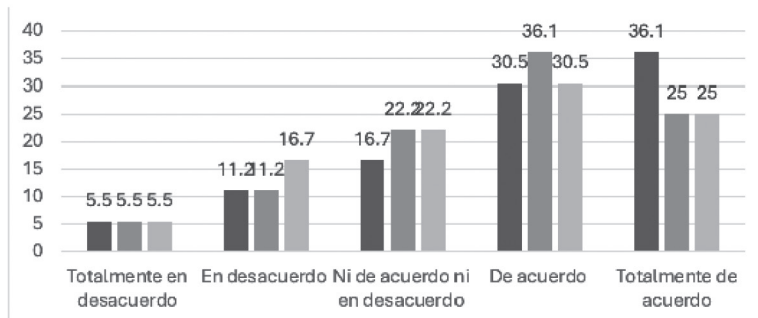


Tabla 2
Resultados de la actividad gamificada, dimensión aprendizaje

Item	Dimensión Aprendizaje	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
4	Considero que la actividad realizada mediante el escape room potencia al alumno como protagonista en su aprendizaje	5,5 %	11,2%	16,7%	30,5%	36,1%
5	El escape room me ha permitido desarrollar mi competencia de resolución de problemas de manera cooperativa.	5,5%	11,2%	22,2%	36,1%	25%
6	Considero que a través de esta herramienta metodológica he desarrollado mi competencia de aprender a aprender de manera lúdica.	5,5%	16,7%	22,2%	30,5%	25%



De acuerdo al (Gráfico 3), después de la aplicación de la actividad gamificada, los estudiantes señalan en una mayoría con Totalmente de acuerdo (36,1%) y De acuerdo (30,1%) Ítem 4: Considero que la actividad realizada mediante el escape room potencia al alumno como protagonista en su aprendizaje”

De acuerdo (36,1%) Totalmente de acuerdo(25%) el ítem 5; El escape room me ha permitido desarrollar mi competencia de resolución de problemas de manera cooperativa.”

Y en el Ítem 6, de los estudiantes están De acuerdo (30,5%) en que “considero que

a través de esta herramienta metodológica he desarrollado mi competencia de aprender a aprender de manera lúdica” estudiantes considera que el escape room es una herramienta útil y que desarrolla para el aprendizaje.

En esta dimensión se pudo notar que los estudiantes pueden reconocer que la actividad lúdica tiene objetivo de aprendizaje y que deben demostrar resultados correctos para tener eficacia en la actividad gamificada, incluso el tiempo de resolución de algunos problemas el dominio de comprensión y precisión que tengan en la respuesta les permite seguir secuencialmente hasta terminarla.

Figura 4
Dimensión Evaluación y Respuesta

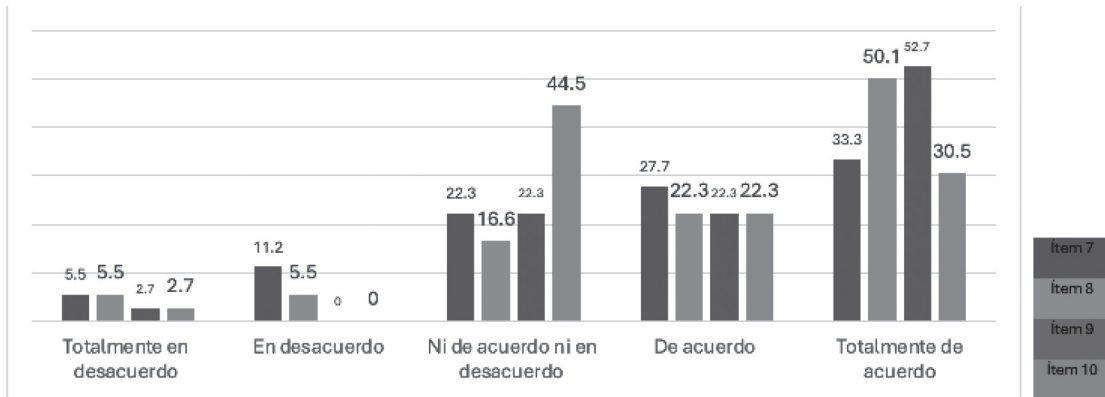




Tabla 3
Resultados de la actividad gamificada, dimensión evaluación y respuesta

Item	Dimensión Evaluación	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
7	Siento o percibo que la realización de esta actividad me ha ayudado a reforzar mis conocimientos.	5,5%	11,2%	22,3%	27,7%	33,3%
8	Considero que deberían realizarse más actividades de este tipo en clases	5,5%	5,5%	16,6%	22,3%	50,1%
9	Considera que esta herramienta metodológica es útil para evaluar los contenidos trabajados en clase	2,7%	0%	22,3%	22,3%	52,7%
10	Escape Room me ha permitido identificar los contenidos que no he superado y que debo repasar más.	2,7%	0%	44,5%	22,3%	30,5%

Con referencia del (Gráfico 4), después de la aplicación de la actividad gamificada, en la dimensión Evaluación, los estudiantes señalan en el ítem 7 con el (33,3%) de Totalmente de acuerdo que “siento o percibo que la realización de esta actividad me ha ayudado a reforzar mis conocimientos.” En el ítem 8: indican que el (50,1%) “Considero que deberían realizarse más actividades de este tipo en clases” solo un (5,5%) estaría

en desacuerdo o Totalmente en desacuerdo respectivamente. De los estudiantes en el ítem 9: con el (52,7%) esta Totalmente de acuerdo con la afirmación de que se “considera que esta herramienta metodológica es útil para evaluar los contenidos trabajados en clase”. Por último, los estudiantes señalaron en el ítem 10 que el “Escape Room me ha permitido identificar los contenidos que no he superado y que



debo repasar más el (44,5%) no están de acuerdo ni en desacuerdo, solamente un (30,5%) está Totalmente de acuerdo.

En esta dimensión de evaluación, los estudiantes reconocen que pudieron identificar esta actividad como una herramienta de evaluar el contenido de la materia que

era identificar claramente las características de técnicas y métodos de investigaciones cuantitativas y cualitativas.

Entre los beneficios que conlleva la gamificación lo explico en el siguiente cuadro resumen:

Tabla 4
Beneficios de la gamificación en propiciar un clima de aula positivo

Características como estrategia didáctica	Características en el clima de aula	Beneficios Aprendizaje Experiencial	Beneficio Contexto y materiales
Es una actividad o serie de actividades que se propone para activar la participación y motivación entre los estudiantes.	A nivel Relacional: Relaciones interactivas, comunicación, trabajo en equipo y confianza. Formas de liderazgo y participación activa	Experimentación de mecánicas y/o dinámica Asumen reglas, recompensas y castigos Motivación (extrínseca) Sentimiento de competencia.	Ambiente relacional interactivo y confiable con profesor-compañeros-materiales (físicos o virtuales) Refuerzo
Es una actividad o serie de actividades que se propone para activar la participación individual	A nivel personal: Diversión, alegría, actitud positiva sorpresa, curiosidad. Creatividad.	Tipo de estilo de resolución. Participación Motivación (intrínseca) Sentimiento de logro	Ambiente seguro y confiable.
Se relacionan con el la competencia educativa de la asignatura y del tema de la asignatura, propone retos,	A través de estas se pueden Resolver problemas (colaborativamente) y la Toma de Decisiones individuales o conjuntas.	Evalúan si fue útil, la herramienta y que aspectos deben repasar más.	Comprensión de ganancia de puntaje al resolver problemas y tomar decisiones.



Conclusiones

La gamificación es una estrategia didáctica que implica actividades lúdicas en el proceso de aprendizajes, estas se dan a través del uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en una situación o un tema educativo, la gamificación como característica central es el de provocar actividades que diviertan, que muevan y activen la atención para un clima educativo positivo y estas sean aprovechadas a buscar objetivos de motivar las relaciones educativas.

La aplicación de la gamificación es importante porque puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes propiciando a la generación de creatividad y enfrentarse a la resolución de problemas, favorece el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones y la colaboración en algunos casos trabajo en equipo. Por otro lado, personal del participante, promueve la diversión, por tanto, es el componente clave para promover y generar implicación en su proceso de aprendizaje.

Del uso físico o virtual por plataformas, conlleva su relación con el avance de la tecnología y va transformando la experiencia del estudiante volviéndolo más proactivo e interactivo pero empezaron con la lógica de los juegos de mesa y de participación algunos ejemplos de juegos que se utilizan en educación estos juegos pueden

ser escapismo (escape room) o juegos digitales, que incluyen minijuegos, son juegos que adaptamos al ámbito educativo para desarrollar las competencias de nuestros estudiantes.

La gamificación y el juego en la educación tienen un gran potencial para transformar la forma en que se enseña y se aprende, promoviendo un enfoque más centrado en el estudiante y adaptado también al quehacer didáctico dentro del aula, en este caso con estudiantes se logró identificar los beneficios que conlleva una actividad gamificada tipo escape room, en el cual con la percepción de los estudiantes, se encuentran De acuerdo a que este tipo de estrategia es útil para mejorar la motivación, es útil para el aprendizaje y también sirve para momentos de evaluación de conocimientos. Se debe trabajar mucho con reforzadores positivos de la motivación extrínseca, por otro lado, es la búsqueda de un comportamiento condicionado por alguna otra razón externa, en este caso sería ganar puntos, intrínseca tener sentimientos de logro y confianza.

Las actividades de contexto o ambientales son sentirse de manera relacional o individual de manera que perciban el material y el entorno de manera confiable y segura lo que afianza se cree un clima positivo en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.



Referencias Bibliograficas

- Baena, V. (edit.) (2019). El aprendizaje experiencial como metodología docente: buenas prácticas. España: Narcea.
- Beard, C. y Wilson, J. (2013). *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Education, Training and Coaching*. UK: Koganpage. Recuperado de <https://bit.ly/2O8Fe1d>
- Biggs, J. *Calidad del aprendizaje universitario*, Madrid, Narcea, 2005.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño del juego a la diversión: Definición de gamificación. *Actas de la XV Conferencia Internacional de MindTrek Académico: Imaginando los Medios Ambientales Futuros*.
- Dewar, B., & Walker, E. (1999). Experiential learning: issues for supervision, *Journal of Advanced Nursing*, 30(6), 1459-1467.
- Hernández, Ma. y Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. V Congreso internacional virtual sobre la Educación en el Siglo XXI. Recuperado de: <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- Huotari, K. y Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27 (1), 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212>
- Ibarra, Guillermo Alejandro Raffo, & Vicente, Judith Soledad Yangali. (2021). Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (44), 21-37. <https://doi.org/10.17013/risti.44.21-37>
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, [71-79]. ISSN: 1989-3558
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Primera edición. Colombia.
- Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Estados Unidos: Pearson Education.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as a source of learning and development*. Prentice Hall.



- Lomba Pérez, A. (Coord.), Jáber Mohamad, J. R. (Coord.) & Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coord.). (2021). Gamificación en el aula: (ed.). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica.
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, N° 44, El Salvador, Centroamérica
- Pérez V., E. ; Gilabert C., A. ; Lledó C.,A.(2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje.
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J. y Reyes, E. Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 7(2), 76-92.
- Ripoll, O. y Pujolà, J. (2024). La gamificación en la educación superior: Teoría, práctica y experiencias didácticas. *Revista Renided*. Barcelona: Octaedro, 2024. ISBN: 978-84-10054-73-8
- Ríos M., D., Bozzo B., N., Marchant M., J., & Fernández S., P. (2010). Factores que inciden en el clima de aula universitario. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XL (3-4), 105-126.
- Roig-Vila, Rosabel.(ed).(2019). Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas. Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Fecha de recepción: 30 de agosto de 2024

Fecha de aceptación: 25 de octubre de 2024

Ensayos
ACÁDEMICOS

“La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo.”

Paulo Freire

