DOI: https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespag.0200

GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. "MIGUEL MORAN LUCIO"

GAMIFICATION AS A DIDACTIC RESOURCE IN THE TEACHING OF THE EDUCATIONAL UNIT DR. "MIGUEL MORAN LUCIO"

Sánchez-Mayorga Kenny Gissela [1]; Alcívar-Cedeño Andrea [2]

[1] Estudiante de la Maestría académica con trayectoria profesional en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales. Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí (UTM). Portoviejo, Ecuador. Correo: ksanchez3606@gmail.com.
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-4607-6396.

[2] Docente del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí (UTM). Portoviejo, Ecuador. Correo: andrea.alcivar@utm.edu.ec.
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-3817-9846.

Resumen

La sociedad actual está rodeada de constantes cambios y evolución tecnológica. En el proceso pedagógico es imprescindible que el docente diseñe y aplique metodologías que tributen a la educación y capten el interés de alumnado. De ahí que, el uso de nuevas plataformas de aprendizaje en donde se combine el contenido a estudiar con el uso de distintos formatos tecnológicos (audios, videos y juegos) puede ayudar a la consolidación de aprendizajes constructivistas. Una alternativa para propiciar el desarrollo del aprendizaje es la gamificación, que es una de las técnicas que utiliza los principios del juego para aplicarlos en la praxis educativa, cuya efectividad ha sido comprobada por muchos autores. El objetivo de este trabajo es analizar la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de la Unidad Educativa Dr. "Miguel Moran Lucio" durante el periodo 2021-2022. Metodológicamente, se enmarcó en una investigación de tipo exploratoria cuantitativa con un diseño no experimental. Se tomó como población a 98 estudiantes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Dr. "Miguel Moran Lucio", quedando la muestra conformada por 29 estudiantes que cursaban el tercer año del bachillerato técnico, a quienes se le aplicó una encuesta electrónica bajo un formulario elaborado con Google Docs. Los resultados evidenciaron que los docentes emplean estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza y que los estudiantes se sienten atraídos cuando se utiliza este tipo de herramientas. Se concluye que la gamificación representa una estrategia muy valiosa para propiciar la construcción del aprendizaje.

Palabras claves: juego de simulación, recursos educativos abiertos, enseñanza, motivación.

Abstract

Today's society is surrounded by constant changes and technological evolution. In the pedagogical process it is essential that the teacher design and apply methodologies that contribute to education and capture the interest of students. Hence, the use of new learning platforms where the content to be studied is combined with the use of different technological formats (audio, video and games) can help consolidate constructivist learning. An alternative to promote the development of learning is gamification, which is one of the techniques that uses the principles of the game to apply them in educational praxis, the effectiveness of which has been proven by many authors. The objective of this work is to analyze gamification as a didactic resource in the teaching of the Dr. "Miguel Moran Lucio" Educational Unit during the period 2021-2022. Methodologically, it was framed in a quantitative exploratory research with a non-experimental design. 98 students of the Technical High School of the Dr. "Miguel Moran Lucio" Educational Unit were taken as a population, leaving the sample made up of 29 students who were in the third year of the technical high school, to whom an electronic survey was applied

Información del manuscrito:
Fecha de recepción: 25 de mayo de 2022.
Fecha de aceptación: 29 de julio de 2022.
Fecha de publicación: 01 de agosto de 2022.

under an elaborated form. with Google Docs. The results showed that teachers use gamification strategies in the teaching process and that students are attracted when this type of tool is used. It is concluded that gamification represents a very valuable strategy to promote the construction of learning.

Keywords: simulation game, open educational resources, teaching, motivation.

1. Introducción

La sociedad contemporánea caracterizada por la globalización y la digitalización ha irrumpido en todas las áreas del conocimiento ocasionando cambios significativos en los paradigmas y modos de ver el mundo. En este contexto, la educación se ha visto trastocada por la irrupción de muchas herramientas digitales obligando a muchos docentes a realizar cambios en el empleo de estrategias metodológicas que capten la atención de los estudiantes y los haga ser partícipes de relaciones de aprendizaje motivadoras y realmente significativas.

La Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) señala en su informe que a pesar de las investigaciones, innovaciones tecnológicas y educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje con la aplicación de diferentes metodologías, estrategias y recursos didácticos en algunas instituciones educativas se trasgrede este principio, donde el conocimiento ilustrado es distante del conocimiento cotidiano de la comunidad, ignorando la esencia del contexto donde se aprende siendo indiferente a los proceso históricos, culturales, biológicos y emocionales que se involucran en el desarrollo de las sociedades.

Diversos estudios plantean que, la actividad docente continua anclada todavía en viejos esquemas, dejando de lado el pensamiento creativo del estudiante, es decir que “muchos establecimientos se mantienen impartiendo contenidos por sistemas tradicionales y la aplicación de formas de alternativas es todavía limitada” (González et al., 2020, p. 156), ocasionando en los estudiantes poco interés, cortos tiempos de atención, aburrimiento y desmotivación por parte de los docentes quienes durante años han utilizado métodos tradicionales que enfocan la enseñanza en el profesor

(Reporte Edu Trends, 2014) y limitando a los estudiantes a la copia, dictado, memorización como técnicas fundamentales de este tipo de prácticas conductistas.

En este mismo orden de ideas, Ortiz, Jordán & Agredal (2018) manifiestan que a nivel mundial, la sociedad del conocimiento y los avances en la tecnología han generado nuevos esquemas de pensamiento en los estudiantes quienes sienten que la educación que se imparte no siempre satisface sus inquietudes y experiencias cambiantes por lo tanto, se requiere que los profesores exploren nuevas estrategias y recursos en sus clases para motivar a sus alumnos a ser más comprometidos en sus actividades escolares y sociales.

En esta línea argumental, Sovero (2015) considera que la didáctica empleada por un profesor juega un papel elemental en el salón de clases y puede incidir en el ambiente y actitud de los estudiantes. De ahí que las estrategias (técnicas, procedimientos y recursos) usadas por el docente para mediar el aprendizaje pueden incidir en el éxito o fracaso escolar.

Moreira et al. (2021) refieren que, en la actualidad: El aula invertida, se configura en una educación basada en competencias, aprendizaje colaborativo, aprendizaje artesanal, aprendizaje basado en retos, gamificación entre otras (Zepeda–Hernández et al., 2016), en donde los estudiantes no solo interactúan con sus compañeros, sino se entrelazan con material en distintos formatos como son videos, audios, juegos; respondiendo a la teoría del aprendizaje constructivista donde el estudiante es un sujeto activo que debe formar su conocimiento a través de la interacción con su entorno (Menéndez et al., 2018).

Dentro de este tipo de metodologías la gamificación se presenta como una estrategia que utiliza el juego como recurso didáctico, cuya aplicación ayuda a desarrollar destrezas y habilidades, al tiempo de generar procesos de retroalimentación entre compañeros de estudio (Quesada, 2014; Rodríguez y Elías, 2018; Mallitasig y Freire, 2020). Visto de este modo, la gamificación al ser una técnica que toma como base los principios del juego para aplicarlos en el contexto educativo, al tiempo de convertir

áreas de aprendizajes consideradas monótonas y difíciles en fáciles de entender.

Ahora bien, en Ecuador se han desarrollado diversos estudios donde emplean la gamificación como una estrategia metodológica; no obstante, en este país “adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual es uno de los retos más importantes en los procesos de enseñanza” (Liberio, 2019, p. 397). Esto se debe, entre otros aspectos, al insuficiente apego de los docentes hacia los mecanismos de educación que se brindan actualmente y las tradicionales metodologías de enseñanza, debido a que no disponen de los recursos suficientes para el adecuado desarrollo de actividades tornando la situación más compleja en las zonas rurales donde el acceso a internet es limitado (Vohlonen, 2020, p.1).

Aunado a ello, existen estudios que demuestran la eficacia de la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza. Prueba de ello lo constituyen las investigaciones centradas en analizar la incidencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes. Para Zepeda–Hernández et al. (2016) la actitud del profesor y la metodología empleada usada son una fuerte influencia en la motivación de los estudiantes. Del mismo modo, González (2017) demostró que las clases gamificadas inciden favorablemente en la motivación y el rendimiento estudiantil. Por último, Hervada (2020) concluyo que la motivación es el principal elemento que hay que promover en nuestras aulas.

Dentro de este marco de referencia, la educación en Ecuador debe evolucionar hacia el empleo de didácticas que promuevan el empleo de metodologías que combinen las tecnologías de la información y comunicación con actividades lúdicas, como lo es el caso de la gamificación. Siendo las cosas así, se requiere la formación de los docentes en lo atinente al empleo de actividades gamificadas y desarrollo de la competencia digital. Este estudio se realizó en la Unidad Educativa Dr. “Miguel Moran Lucio ubicado en la zona rural del Cantón Jipijapa en los años lectivos 2021-2022 y su importancia estriba en los cambios acaecidos en la implementación en el aula de las distintas metodologías basadas en la

gamificación que redundaron en mejoras en la motivación de los estudiantes y desarrollo de competencias digitales.

Ante la problemática descrita, el estudio se planteó la siguiente interrogante: ¿La gamificación se emplea como recurso didáctico en la enseñanza de la Unidad Educativa Dr. "Miguel Moran Lucio" durante el periodo 2020-2021? y como objetivos: (a) Identificar las estrategias de gamificación empleadas por los docentes en el desarrollo de sus actividades y (b) Diagnosticar el estado actual de la gamificación del proceso de enseñanza en la Unidad Educativa Dr. "Miguel Moran Lucio".

2. Metodología

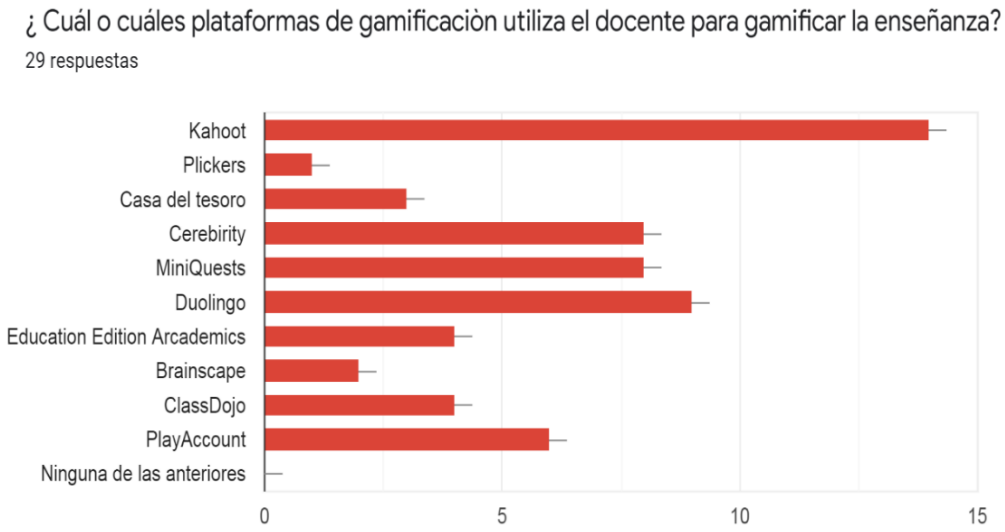
Para cumplir con los objetivos de este estudio, se seleccionó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental con un alcance de una investigación exploratoria (Mousalli, 2015). realizada en la Unidad Educativa "Dr. Miguel Morán Lucio" ubicada en la provincia de Manabí, Cantón Jipijapa. La población estuvo conformada por 98 estudiantes del Bachillerato Técnico, quedando la muestra integrada por 29 estudiantes a través de muestreo aleatorio intencional (Hernández et al., 2014).

La técnica utilizada para la recolección de los datos fue la encuesta bajo la modalidad de cuestionario (Restrepo y Tabares, 2000) elaborada por medio de un formulario de Google Docs, El procesamiento de análisis de los datos, se obtuvo tomando como referencia la hoja de Excel extraída del formulario electrónico, posteriormente se realizó el análisis de porcentajes y los gráficos correspondientes.

3. Resultados

El análisis descriptivo de los datos se presenta en atención a cada una de las preguntas que conformó el instrumento de medición aplicado.

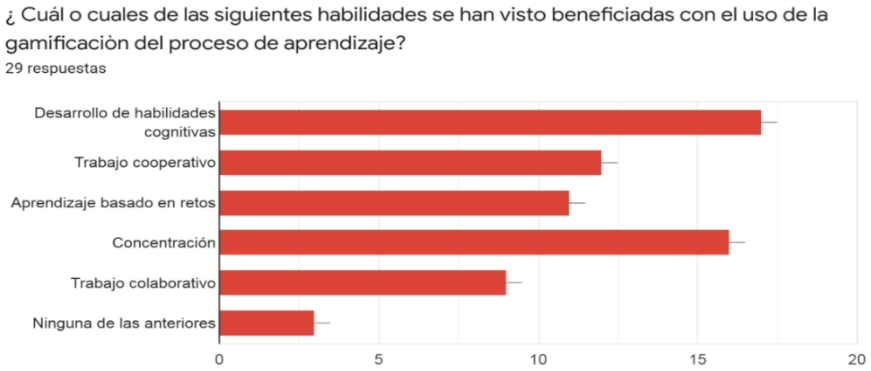
Figura 1. *Plataformas de gamificación utilizadas por el docente.*



Fuente: *Elaboración propia.*

Al estimar la frecuencia de uso de las plataformas de gamificación usadas por el docente, los resultados mostraron que la plataforma de mayor empleo es Kahoot con una representación porcentual de 48, 3%, a la cual le sigue Duolingo con 31 % y Cerebirity y Miniquests con 27,6%, respectivamente. Es importante resaltar que otras de las plataformas de preferencia en menor medida, por parte de los docentes, la constituyen PlayAccount con 20.7%, ClassDojo con 13,8% y Education Edition Arcademics con 13,6%. Es preciso señalar que entre las herramientas menos usadas se cuenta con Casa del tesoro, Brainscape y Plickers. Los hallazgos evidencian que los docentes introducen estrategias gamificadas en mayor o menor medida para llevar a cabo la mediación pedagógica; lo cual corrobora que el proceso de enseñanza aprendizaje resulta más interesante, atractivo y motivador a los alumnos cuando se emplean dichas herramientas (Oliva, 2016; Liberio, 2019; Hervada, 2020).

Figura 2. *Habilidades desarrolladas a partir de la gamificación.*



Fuente: *Elaboración propia.*

En la figura 2 se muestra que las habilidades más favorecidas al emplear la gamificación en el proceso de aprendizaje lo constituyen el desarrollo de habilidades cognitivas con un 58,6% y la concentración con un 55,2 %. Todo ello, seguido de otras destrezas que se desarrollan a partir del empleo de la gamificación en el aula, tales como: el trabajo cooperativo con un 41,4%, el aprendizaje basado en retos con un 37, 9% y el trabajo colaborativo con un 31%. Sin embargo, una muestra equivalente al 10,3 % estima que la gamificación no desarrolla ninguna de las habilidades mencionadas. Visto de este modo, la inserción en el entorno de aprendizaje de estrategias de gamificación favorece enormemente el aprendizaje debido a que puede fomentar el desarrollo de las destrezas mencionadas, tal como lo demostraron (Cascante et al., 2018; Cabrera, 2019; Vergara–Pareja et al., 2021).

Figura 3. *Atracción de los contenidos a partir del empleo de estrategias de gamificación.*

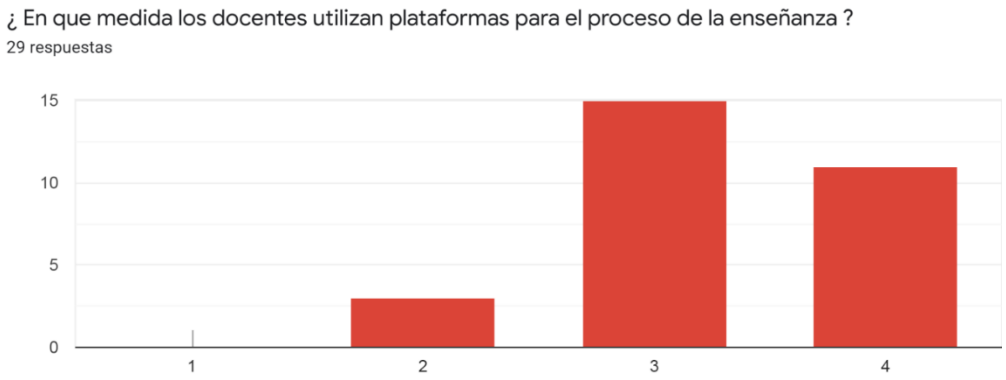


Fuente: *Elaboración propia.*

El 66,5 % de los estudiantes está totalmente de acuerdo que los contenidos de las clases se hacen más interesantes cuando el docente utiliza estrategias de gamificación, seguido de 24,1 % quienes manifiestan estar de acuerdo. En contraposición a lo anterior, 3,4 % está en desacuerdo y 3,4% está totalmente en desacuerdo con relación a que los contenidos se hagan más encantadores a partir del uso de la gamificación.

Los resultados demuestran que los contenidos de las clases se hacen más interesantes cuando el docente emplea estrategias gamificadas, al tiempo de corroborar los hallazgos de los estudios realizados por Carrión (2018), Hernández et al. (2016) y Mallitasig et al. (2020), quedando demostrado que la gamificación resulta una metodología muy atractiva para motivar y atraer a los estudiantes a ser partícipes de su proceso de aprendizaje, de ahí que se considere importante el empleo de este tipo de didácticas por parte del docente en el proceso de enseñanza para lo cual necesita formarse en lo concerniente a la diversidad de herramientas que ofrece esta metodología para poder afrontar con éxito su labor como mediador de los aprendizajes.

Figura 4. *Frecuencia de empleo de las plataformas en el proceso de enseñanza.*



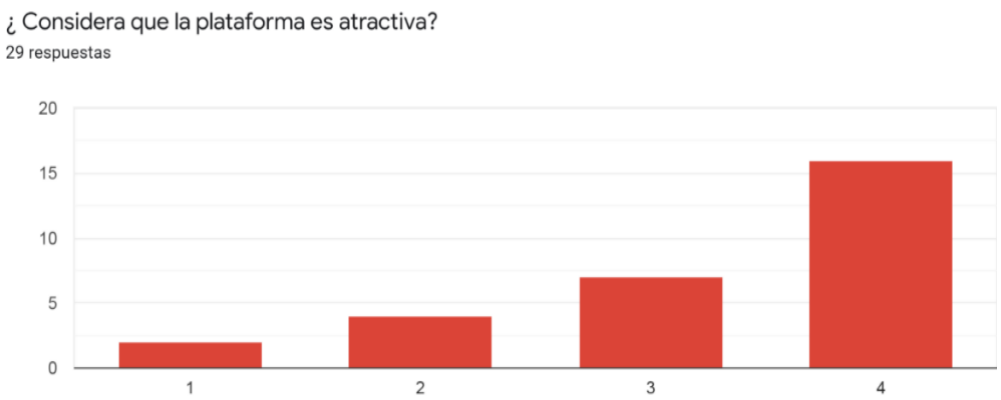
Fuente: *Elaboración propia.*

El 51,7 % está de acuerdo en que los docentes utilizan plataformas para el proceso de enseñanza, seguido de un 37,9 % quienes están totalmente de acuerdo en relación con la frecuencia de empleo de las plataformas por parte de los profesores. Por su parte, el 10,3 % restante considera estar en desacuerdo respecto al uso de las

plataformas en el proceso de instrucción.

Los datos permiten afirmar que actualmente se necesitan docentes creativos, proactivos e innovadores, que asuman las nuevas realidades que hoy exhibe la posmodernidad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes, tal y como lo expresa Liberio Ambuisaca (2019). Por tanto, los profesores son de suma importancia hoy en día ya que ellos son los responsables no solo del acompañamiento pedagógico sino de diseñar y aplicar estrategias que se ajusten a la realidad y entorno actual de los alumnos, para lo cual se requiere, entre otros aspectos, el dominio de habilidades tecnológicas y digitales que promuevan la construcción de aprendizajes significativos.

Figura 5. *Atracción de la plataforma*



Fuente: *Elaboración propia.*

El 55,2 % está totalmente de acuerdo que la plataforma es atractiva, 24,1 % manifiesta estar de acuerdo. En contraste con lo planteado, 13,8 % está en desacuerdo y finalmente 6,9 % está totalmente en desacuerdo.

Aun cuando más de la mitad de los estudiantes considera que la plataforma es atractiva, existe un porcentaje importante que recae entre las posiciones en desacuerdo y totalmente desacuerdo, lo que demuestra que los docentes deben capacitarse en lo atinente a la adopción y empleo de nuevas metodologías de enseñanza apegadas a la realidad y cualidades de los alumnos (Mallitasig et al., 2020) ya que no es sólo cuestión de buscar una plataforma o estrategia gamificada para promover

relaciones de aprendizaje sino que las particularidades de ésta sean acoplables a la realidad y estilos cognitivos de los estudiantes.

Figura 6. *Relevancia de los contenidos para el aprendizaje.*

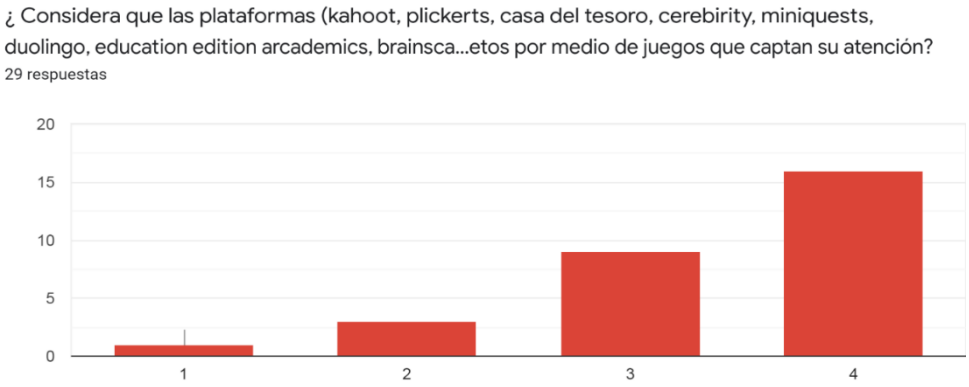


Fuente: *Elaboración propia.*

El 44,8 % de los sujetos está totalmente de acuerdo en que el contenido que se desarrolla en la plataforma es relevante para su aprendizaje, 41,4 % está de acuerdo, equivalente a 86, 2 % favorable y sólo 13,8% expresan estar en desacuerdo.

Visto de este modo, para lograr que los contenidos académicos sean relevantes y de fácil comprensión para los estudiantes se requiere en posición de Oliva (2017, p. 19) “una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc., lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas en atractivos momentos formativos de aprendizajes significativos”. Por tanto, el empleo adecuado de plataformas gamificadoras en las relaciones de aprendizaje se convierte en un reto para el docente, quien, en muchos casos, deberá formarse en determinadas competencias tecnológicas que le ayuden a introducir estrategias de gamificación en el aula que contribuyan no sólo a facilitar el aprendizaje y al entendimiento de los contenidos académicos abordados en la clase, sino que también promuevan en los éstos niveles superiores de desempeño.

Figura 7. *Uso de las plataformas para captar la atención.*



Fuente: *Elaboración propia.*

La figura muestra que 56,2 % está totalmente de acuerdo con relación a que las plataformas señaladas ofrecen simulaciones basadas en la realidad, multimedia, interactividad, diversión, invención, drama y/o retos por medio de juegos que captan su atención, seguido de 31,1 % quienes declaran estar de acuerdo; sin embargo, 10,3 % está en desacuerdo y 3,4 % totalmente en desacuerdo en lo atinente a que el uso de dichas plataformas contribuya a captar la atención.

Visto de este modo, el empleo de la gamificación en el aprendizaje del inglés ayuda a atraer la atención de los estudiantes, al tiempo de aumentar su interés y motivación por el idioma (González Alonso, 2017; Gaspar Huamaní, 2021), evidenciándose en la participación activa de los alumnos en las clases.

Figura 8. *Importancia del empleo de estrategias de gamificación de las clases.*



Fuente: *Elaboración propia.*

El 86,2 %, equivalente a 65,5 % quienes expresaron estar totalmente de acuerdo y 20,7 4 % de acuerdo, consideran importante que en su institución los docentes empleen este tipo de estrategias para el desarrollo de las clases y 13,7 % recae entre las opciones de respuestas en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

Desde la perspectiva de los encuestados se hace evidente la importancia de que los docentes usen estrategias de gamificación en la enseñanza aprendizaje del inglés; sin embargo, en la opinión de González Alonso (2017, p.35) “los maestros más jóvenes son quienes muestran mayor conocimiento, innovación y puesta en práctica de este tipo de recursos”. Así, se presume que muchos docentes no conocen o no saben emplear este tipo de metodologías en la didáctica de lenguas extranjeras.

4. Conclusiones

La gamificación es una estrategia que combina el empleo de las tecnologías de la información y comunicación con el juego para mediar relaciones de aprendizaje. En el caso de la enseñanza del inglés, la inserción de estrategias gamificadas tiene la particularidad de incrementar la motivación y captar la atención de los estudiantes; no obstante, en este estudio, se pudo constatar, que gran parte del alcance que pudiera tener el uso de dichas herramientas en el aprendizaje de una lengua extranjera, depende de las habilidades tecnológicas y digitales que posea el docente para planificar e introducir las mismas en el abordaje de contenidos teóricos. En este sentido, el docente debe buscar mecanismos que permitan la construcción de aprendizajes a través de la interacción con plataformas tecnológicas como: Kahoot, Duolingo, Casa del tesoro, Brainscape, Plickers, por citar algunas.

De ahí que se considere que la mediación pedagógica del inglés requiere no sólo del manejo apropiado del idioma sino del dominio de estrategias gamificadas ya que la selección de las mismas está supeditada tanto a los contenidos teóricos a desarrollar como a los estilos cognitivos de los estudiantes y herramientas tecnológicas disponibles.

A este punto es meritorio traer a colación la imperante necesidad de capacitar a los docentes en el empleo de la gamificación en la enseñanza del inglés, no sólo por las grandes ventajas que promueve el empleo de las mismas (desarrollo de destrezas y habilidades, generación de procesos de retroalimentación con sus pares, clases divertidas, motivación intrínseca y extrínseca, concentración, trabajo cooperativo, rendimiento estudiantil, etc.) sino por el hecho de que se ha evidenciado que muchos docentes en la actualidad no dominan a plenitud este tipo de plataformas, quedando relegado el empleo de estas metodologías a los docentes más jóvenes.

Desde este contexto, resulta primordial un cambio de paradigma y elaboración de propuestas científicas que defiendan la necesidad de capacitar a los docentes en el manejo de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, donde el estudiante se convierta en el centro de la enseñanza y donde el mismo pueda construir aprendizajes significativos a través de su interacción con herramientas gamificadas. Por tanto, los aspectos mencionados y analizados en este estudio, desde una fase exploratoria cuantitativa, se han constituido en fuente de inspiración para presentar algunas ideas que pudieran contribuir a incrementar las líneas de investigación en esta área de conocimiento, tales como:

- Actitud del profesorado ante el empleo de estrategias gamificadas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- La gamificación como estrategia de evaluación aplicada por el docente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- La gamificación y su relación con variables motivacionales en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- Disponibilidad de recursos tecnológicos para la implementación de la gamificación en el aprendizaje del inglés en las zonas rurales.

En resumen, los resultados de este estudio demuestran que los docentes utilizan la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del inglés en las zonas rurales, teniendo primacía Kahoot y

Duolingo como plataformas preferidas por los profesores y por las cuales los estudiantes se sienten motivados. Las consideraciones expuestas en esta investigación representan una fase exploratoria, por tanto, se hace necesario seguir indagando en dicha problemática para buscar los mecanismos que permitan transformar el estado actual de los docentes en lo concerniente al dominio de estrategias de gamificación en la enseñanza para que puedan emplear variedad de herramientas gamificadas en el aula y, a los estudiantes, ser partícipes en la construcción de su propio aprendizaje.

Bibliografía

Bejarano Ávila, B., P. Beltran Sarmiento, M., D. Espitia Hilda, J. & Alonso Villalba, M. (2018). Gamificación como propuestas didáctica y motivadora en los procesos de formación en Contabilidad General para los no financieros en la Uniagustiniana. Universitaria Agustiniana. https://reposital.cuaieed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/5358

Cabrera Montero, L. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta). [Tesis Corporación Universitaria Iberoamericana]. https://repositorio.ibero.edu.co/handle/001/929

Carrascal, S. & Magro, M. (2019). ¿Llega a innovación educativa a las escuelas rurales? Universidad Camilo José Cela. The Conversation Academic rigour, journalistic flair. https://theconversation.com/llega-la-innovacion-educativa-a-las-escuelas-rurales-117376

Carrión Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, Núm. 36, https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828

Cascante Gómez, M. & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica, (17).http://dx.doi.org/10.15359/rp.17.2

Gaspar Huamaní, 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

González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la Enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. [Trabajo Fin De Grado, Universidad De Burgos]. https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/168343

González, E., Almeida, M., Torres y Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador del auditor. Formación universitaria, 13(5), 165-164. https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v13n5/0718-5006-formuniv-13-05-155.pdf.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana.

Hervada Rubio, C. (2020). La gamificación como recurso motivador en el aprendizaje de una lengua extranjera. [Trabajo Fin De Grado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42994

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Conrado, 15(70), 392-397. https://scielo.slu.cu./scielo.plup?script=sci_artextpid=S1990-86442019000500392

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

Menendez Ferreira, R., Ruíz Barquín, R., Maldonado, A., y Camacho, D. (2018). Análisis y propuesta de una herramienta basada en gamificación para la educación en valores dentro del deporte. V Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego, 1(1), 1039-1045. https://sci2s.ugr.es/caepia18/proceedings/docs/CAEPIA2018_paper_245.pdf

Moreira Choez, J. S., Zambrano Martillo, A. P., Ordoñez Gutiérrez, R. B., & Andrade Cevallos, N. F. (2021). Pedagogías innovadoras y gamificación: ISBN: 978-9942-8880-7-5. EDITORIAL INTERNACIONAL RUNAIKI,

1-78. https://runaiki.es/index.php/runaiki/article/view/41

Mousalli-Kayat, G. (2015). Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Revista researchgate. https://www.researchgate.net/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa

Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad Y Reflexión, 44, 29–47. https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563

Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2019). Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE). https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/llece/ERCE2019

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educ. Pesqui, 44(5), 1-17. https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Quesada, A. (2014). Videojuegos y educación. Procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales. (El caso de World of Warcraft). [Trabajo Fin De Máster, Universidad Autónoma de Barcelona] https://www.researchgate.net/publication/275027731_Videojuegos_y_educacion_Procesos_de_aprendizaje_de_creacion_y_desarrollo_de_identidades_virtuales_El_caso_de_World_of_Warcraft

Reporte Edu Trends, (2014). Aprendizaje Invertido, Observatorio de Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey, pp. 1-29. https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-invertido.pdf

Restrepo, M. y Tabares, L. (2000). Métodos de investigación en educación. Revista de Ciencias Humanas-UTP. http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev21/restrepo.htm

Rodríguez, N., y Elías, C. (2018). La 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, Las Palmas de Gran Canaria. (págs. 179-183). https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/52688

Sovero Lazo, J. (2015). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Continental. Apuntes de

Ciencia & Sociedad, 5(1), 32-35. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5168780

Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B. y Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 11 (3), 569-578. https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355

Vohlonen, A. (2020). Asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso a internet. Fondo de las Naciones Unidades para la Infancia. https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3ino-asegurar-el-aprendizaje-de-ni%c3%Blos-sin-acceso-internet

Zepeda - Hernández, S.; Abascal - Mena, R. y López - Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. Ra Ximhai, 12(6), 315-325. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022