UNIVERSIDAD CASA GRANDE

FACULTAD DE POSGRADO

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO.

Modalidad Complexivo

Propuesta Metodológica 2020

Autor: Tatiana Menéndes Coloma.

POSGRADO – Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Guayaquil, 30 de octubre del 2020.

Tabla de contenido

Contenido

Glosario de símbolos	2
Resumen	3
Introducción	3
Descripción del contexto donde se realiza la propuesta:	4
Descripción de los participantes:	4
Tema de la capacitación:	4
Descripción de la capacitación:	5
Problema que resuelve la capacitación:	5
Resultados esperados:	5
Horas totales de la capacitación:	5
PLANIFICACIÓN	5
Metas y Objetivos	5
Ensayo académico-reflexivo	13
Bibliografía	18
Anexos	19

Glosario de símbolos

OVA: Objeto virtual de aprendizaje.

TIC: Tecnologías de Información y Comunicaciones

Resumen

El siguiente trabajo está pensado en la nueva forma del aprendizaje basado en el uso de la gamificación, ya que es una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo- profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para adquirir nuevos conocimientos, mejorar alguna habilidad o recompensar acciones concretas. El propósito de este trabajo es analizar el impacto que tiene la metodología basada en estrategias de gamificación en el desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de idioma extranjero de la Unidad Educativa Junquillal del Cantón Salitre, así como sus percepciones hacia el uso de la estrategia.

Palabras claves: Gamificación, tecnología, aprendizaje activo.

Introducción

En plena sociedad digital los colegios, instituciones y universidades, se han visto obligados a adaptarse a las nuevas formas de aprender mediadas por la tecnología para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, se ha considerado a la gamificación como una estrategia de aprendizaje que permite desarrollar habilidades en un entorno familiar para los aprendices. La gamificación aporta una nueva concepción del proceso didáctico y un cambio de modelos pedagógicos, también se establece como metodología innovadora que permite vincular cualquier aprendizaje de una manera lúdica actuando sobre la motivación para el logro de objetivos concretos.

La tendencia debe ser incorporar la gamificación en las planificaciones que diseñan los docentes para potenciar la participación activa de los estudiantes a través del uso de elementos de juego y de actividades que le permitan resolver situaciones de la vida real relacionadas al entorno en el que se desenvuelven. Esto trae consigo la responsabilidad de docentes e instituciones a la hora de innovar en metodologías activas que promuevan el uso de herramientas y recursos tecnológicos que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo en sus alumnos. Además, ha quedado constancia de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran involucrados en ambientes de aprendizaje lúdicos, logrando cumplir las metas planteadas por el docente.

Descripción del contexto donde se realiza la propuesta:

La presente propuesta se desarrollará en la Unidad Educativa Junquillal, del Cantón Salitre que tiene 50 años de vida institucional, cuenta con 38 docentes y 1.200 estudiantes, en la cual las últimas estadísticas realizadas por el consejo académico recopiló información,

detectando deficiencias en el aprendizaje del Idioma Extranjero; por lo cual se propone "Capacitar a los docentes para que incorporen estrategias de gamificación en sus planificaciones con el fin de lograr aprendizaje significativo en los estudiantes".

La capacitación se desarrollará en forma virtual para lo cual se utilizará un aula virtual elaborada en el entorno virtual MILAULAS, donde se alojarán los recursos y contenidos desarrollados para el efecto.

Descripción de los participantes:

9 docentes del área de idioma extranjero que oscilan entre los 30 y 40 años de la Unidad Educativa Junquillal. Es importante mencionar que los docentes poseen competencias digitales básicas.

Tema de la capacitación:

"Estrategia de gamificación para el aprendizaje del Idioma Extranjero."

Descripción de la capacitación:

Se busca capacitar a los docentes en el uso de estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje de idioma extranjero. En ella, se va a incorporar el uso de todos los elementos que implican estas estrategias**,** es decir, incorporar elementos del juego en las actividades dirigidas para aprender el idioma inglés, como pueden ser: las puntuaciones, los niveles, las recompensas, a fin de brindar al estudiante una experiencia de aprendizaje lúdica que le permita construir nuevos conocimientos.

Problema que resuelve la capacitación:

La capacitación busca disminuir el protagonismo del docente como actor principal en el proceso de aprendizaje mediante el uso de nuevas estrategias de aprendizaje activo como la gamificación.

Resultados esperados:

Al final de la capacitación los docentes serán capaces de elaborar planificaciones en las que incorporen estrategias de gamificación para lograr un objetivo de aprendizaje en sus estudiantes.

Horas totales de la capacitación:

La capacitación se desarrollará en 6 horas que se distribuyen en 3 sesiones de 2 horas cada una.

PLANIFICACIÓN

Etapa 1: Identificar los resultados deseados **Metas y Objetivos**
Metas Abarcadoras (Hilos Conductores) Al final de esta capacitación el docente será capaz de planificar sus clases utilizando estrategias de gamificación. Para esto se deben lograr los siguientes objetivos específicos: - Analizar la estrategia de gamificación como una alternativa para incorporar en la planificación de clase. - Identificar las partes de la gamificación: Elementos, mecánicas y dinámicas.

- Elaborar un plan de acción para incorporar la estrategia de gamificación en una planificación.	
Comprensiones: La estrategia de gamificación es una alternativa para planificar clases efectivas Diseñar actividades considerando las estrategias de gamificación demanda de la identificación de elementos, mecánicas y dinámicas de juegos acorde a las necesidades de aprendizaje. Planificaciones de corte gamificado requieren la incorporación de la tecnología.	**Preguntas Esenciales:** **¿**Cuál es el propósito al utilizar la estrategia de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés? ¿Cuál es la diferencia entre planificar con estrategias de gamificación y otras estrategias? ¿Cómo se articulan los elementos, mecánicas y dinámicas de la estrategia de gamificación en una planificación? ¿Cuándo se debe incorporar la estrategia de gamificación en una planificación? ¿Qué herramientas digitales son recomendadas para incorporar en una estrategia de gamificación? ¿Cómo se puede incorporar las estrategias de gamificación en una clase de inglés?
¿Qué tienen que conocer para que les pase eso?	

CONOCIMIENTOS (conceptos, saberes)	DESTREZAS (saber hacer; Saber ser)

- ¿Qué es la Gamificación?
- Partes de la Gamificación
  o Elementos
  o Mecánicas
  o Dinámicas
- Cómo elaborar una planificación de clase basada en estrategias de gamificación.
	- Aplicar estrategias de gamificación en el aula.
	- Identificar elementos, mecánicas y dinámicas que puedan incorporar en su clase.
	- Diseñar planificaciones basadas en estrategias de gamificación.

Etapa 2: Determinar la evidencia aceptable	
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS El docente planificará una sesión de clase gamificada, para los estudiantes del área inglés del nivel en que laboran, que tendrá una duración de dos horas.	

TAREAS SITUADAS EN CONTEXTOS REALES	OTRAS EVIDENCIAS

• Autoevaluación y evaluación:
Los docentes podrán autoevaluar sus trabajos mediante el uso de rúbricas, además se propician espacios para la autoevaluación de conocimientos mediante el uso de herramientas digitales.
• Reflexión:
Los docentes participarán en foros acerca de la gamificación.
• Ensayo reflexivo de 300 palabras. En esta reflexión el docente deberá relacionar su clase anterior versus su clase gamificada, esta reflexión se guiará con las siguientes preguntas:
  ○ ¿Cómo puede ayudar la gamificación en el aprendizaje en época de confinamiento?
  ○ ¿Cuál fue mi percepción ante el uso de esta estrategia en comparación con las clases tradicionales?
	• Infografía sobre los elementos de la gamificación.
	• Video sobre el rol del docente al incorporar la estrategia de gamificación.
	• En un drive escriba una historia donde se reflejen las mecánicas, dinámicas y elementos de juego para una clase gamificada.
	• Elaboran un mapa en coggle para definir el concepto de gamificación.

○ ¿Qué nuevas experiencias nos deja participar como estudiante en una clase planificada con estrategias de gamificación?	
Etapa 3: ¿Qué les debe pasar para poder hacer eso? **(Actividades basadas en el modelo de planificación que usted elija, por ejemplo: modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, etc.)**	
Es importante mencionar que esta capacitación se impartirá de forma virtual utilizando la plataforma zoom.	

Previo al inicio de la sesión el docente dará la bienvenida al curso y presentará los temas a tratar.

También es importante mencionar que para el desarrollo de esta capacitación se ha elaborado un aula virtual, en este espacio se comparte el enlace del aula virtual y el usuario para su acceso y revisión.

Aula virtual: https://aulavirtualtatiana.milaulas.com/course/view.php?id=2

Usuario: prueba

Contraseña: Cdocentes-2020

Actividades que deben realizar los participantes antes de la primera clase:

Los docentes acceden al OVA desarrollado con Blendspace para revisar información sobre el rol del docente al incorporar estrategias de gamificación en el aula.

Enlace del recurso: https://www.tes.com/lessons/dOLADWR31jf_xA/

Los docentes deben investigar en la web ¿Cuál es el rol del docente cuando utiliza estrategias de Gamificación? cada docente buscará un sitio web, un artículo o un video que le ayude a comprender esta información.

Misión 1 – ¿Qué sabes de Gamificación?

Enganchar

Reto 1. - (10 minutos)

Para la primera actividad de la misión el facilitador realizará una nube de palabras junto con los docentes, esta actividad permitirá enganchar a los docentes en el tema. Los docentes deben ingresar al enlace del recurso y escribir el código para que respondan lo siguiente:

¿Escriba 3 palabras que describan sus sentimientos y emociones al jugar?

Enlace al recurso: https://www.menti.com/mvxtvqyrvv-

Código: **45 22 74 9**

Reto 2 - (10 minutos)

El facilitador compartirá un muro virtual desarrollado en padlet para recoger las reflexiones de los participantes sobre las emociones que producen los juegos y cómo estas pueden vincularse con el rol del docente en una clase gamificada.

Enlace del recurso: https://padlet.com/tatiana_menendes/8bonqa24dmo2ynpa

Explorar

Reto 3 (30 minutos)

El facilitador indicará a los docentes que accedan al aula virtual, en ella deben revisar el siguiente recurso de forma individual:

Enlace del recurso: https://view.genial.ly/5f91eb5b8c56d50d80e8e0c1/horizontal-infographic-timeline-reto-3

El facilitador estará realizando preguntas como: **¿**Cuál es el propósito al utilizar la estrategia de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés?

¿En qué partes coincide con el uso de la gamificación en las aulas de clase?, que permitan retroalimentar estos nuevos conocimientos.

Se realizará un agrupamiento aleatorio con zoom para que los docentes trabajen buscando en la web información sobre gamificación e intercambiar ideas.

Explicar

Reto 4 (30 minutos)

Para el siguiente reto el facilitador realizará las siguientes actividades:

1.- Plenaria sobre las comprensiones de las lecturas revisadas, se busca producir un intercambio de ideas a fin de definir qué es la gamificación. Se incentiva el debate planteando la siguiente pregunta: ¿Cuál es la diferencia entre planificar con estrategias de gamificación y otras estrategias?

2.- El facilitador solicitará a los participantes que formulen conceptos sobre gamificación acorde con su experiencia y alineados a los conceptos revisado en las lecturas.

El docente retroalimentará la información proporcionada por los participantes a fin de concluir una definición transversal sobre gamificación.

Enlace de la presentación: https://view.genial.ly/5f93d65482979a0d6eb75423/interactive-content-presentacion-gamific

Elaborar

Reto 5 (20 minutos)

El facilitador, utilizando TeamMaker, formará grupos de 3 docentes, de tal forma que tendremos 5 grupos (estos grupos trabajarán en sesiones de grupo pequeño en zoom)

Una vez agrupados los docentes deberán elaborar un mapa sobre la forma en que aplicarían la gamificación en la planificación de sus clases, para esto pueden apoyarse en el material revisado en el reto 3 o buscar información adicional en la web.

Los participantes trabajan en forma colaborativa para elaborar el mapa utilizando la herramienta coggle.

Evaluar

Reto 6 (20 minutos)

Utilizando la herramienta decktoys, los participantes autoevaluarán sus nuevos conocimientos sobre gamificación a través de las diversas actividades elaboradas para el efecto. A continuación, se muestra el enlace donde deben realizar estas actividades, se premiará al primer lugar con una insignia.

Enlace al recurso: https://deck.toys/zrg-pwkg-ngk

Para finalizar se realiza una retroalimentación general de la clase mediante una plenaria, donde se exponen la actividad realizada en el reto 5.

Trabajo autónomo:

Como trabajo autónomo los docentes deben participar en el foro propuesto en el aula virtual.

Misión 2 –Técnicas de la Gamificación

Actividad Previa

Previo a iniciar la sesión el facilitador realizará preguntas para despejar dudas o comentarios de la primera sesión, además se realiza una retroalimentación general y planteará la siguiente pregunta: ¿Cuándo se debe incorporar la estrategia de gamificación en una planificación?

Enganchar

Reto 1 (10 minutos)

El facilitador solicitará a los estudiantes que accedan al aula virtual y revisen el reto 1 - de la misión 2. En ella deben revisar un video que contiene información sobre el ciclo de la gamificación. Luego del video, el docente indagará acerca del ciclo de la gamificación. Además, promoverá la participación mediante la siguiente pregunta:

¿Cómo se articulan los elementos, mecánicas y dinámicas de la estrategia de gamificación en una planificación?

Enlace al recurso: https://www.powtoon.com/c/fSKMUpZIK8o/1/m

Explorar

Reto 2 - (20 minutos)

Dentro del aula virtual los docentes deben revisar una imagen interactiva que contiene diversa información sobre las técnicas de gamificación.

Enlace imagen interactiva: https://view.genial.ly/5f9520d6df557b0d1e596745/interactive-image-reto-2expl

Los docentes deben buscar en la web información sobre las técnicas de gamificación y cómo estas se aplican en el aula.

En grupo, los participantes realizarán un collage elaborado en photofancy donde presenten las técnicas de gamificación que consideran pueden incorporar en sus planificaciones. Estas deben estar articuladas con los objetivos y los resultados de aprendizaje de sus clases.

Explicar

Reto 3 - (30 minutos)

Para el siguiente reto el facilitador realizará las siguientes actividades:

1.- El facilitador presentará algunos ejemplos de técnicas de gamificación.

Enlace de la presentación: https://view.genial.ly/5f96bffe0999880d220c3ee8/presentation-reto-3m2

2.- El docente solicitará a los participantes que expliquen el collage realizada en la actividad anterior y lo apoyen con la información presentada por el facilitador (presentación en genially). A partir de las presentaciones se solicita al resto de participantes que retroalimente el trabajo del grupo que presenta.

3.- A partir de las reflexiones recogidas en las actividades anteriores, los docentes acceden a un enlace a mentimeter para escribir ejemplos de elementos, mecánicas y dinámicas.

Enlace Plenaria: https://www.menti.com/s12ej3kg6n

Elaborar

Reto 4 - (40 minutos)

Para el siguiente reto, los docentes deberán utilizar la técnica de gamificación de la narrativa para gamificar un tema de su clase, en esta narrativa deberán considerar las reglas, las mecánicas y los elementos que se utilizarán para mediar las actividades.

Para este reto los docentes trabajarán con un google docs que compartirán con el facilitador para su debida retroalimentación después de la clase. Se guiarán con la rúbrica nº 2.

Evaluar

Reto 5 - (10 minutos)

Para este reto se realiza un juego que permitirá evaluar los conocimientos adquiridos en esta misión.

Enlace: https://quizizz.com/admin/quiz/5f96df9a9b3e80001b4dca8b

Presentación del Trabajo Final - (10 minutos)

Se presenta a los docentes el trabajo final que deben realizar para el final del curso, el mismo que se entregará en la última sesión.

Trabajo autónomo:

Los docentes deberán revisar material adicional que consta en el aula virtual y deben también hacer una narrativa para su clase gamificada, los elementos, las recompensas, las mecánicas y las dinámicas que utilizarán.

Misión 3 – Herramientas digitales gamificadas.

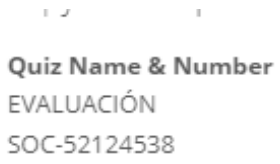
Enganchar

Reto 1 - (10 minutos)

Para evaluar los aprendizajes de este taller se realizará una carrera espacial en socrative.

Como recompensa al primer lugar se le entregará una insignia que se encuentra en el aula virtual.

Enlace: https://b.socrative.com/teacher/#import-quiz/52124538



Explorar

Reto 2 - (20 minutos)

El facilitador presentará una trivia sobre los temas relacionados a gamificación.

Enlace: https://view.genial.ly/5f96f81bee51500d29da61f6/game-r1m3

Los docentes buscan en internet herramientas digitales con características de gamificación que puedan incorporarse en una clase gamificada. A partir de esta información elaboran una tabla donde clasifican estas herramientas según su función.

Explicar

Reto 3 - (15 minutos)

Con base en el reto 2, dos grupos de docentes presentarán el trabajo realizado, luego de esto el facilitador mostrará a los docentes información que permite retroalimentar la actividad anterior y así despejar dudas

Enlace: https://view.genial.ly/5f970a44c3692c0d1cba766e/video-presentation-reto-3m3

Elaborar

Reto 4 - (20 minutos)

Los docentes utilizan su planificación basada en la técnica de gamificación de la narrativa para analizarla e incorporarle por lo menos dos recursos digitales de los investigados en la actividad anterior.

Reto 5.- (15 minutos)

Los participantes exponen en plenaria sus trabajos y el resto de los participantes realizan la retroalimentación respectiva utilizando la rúbrica Nº2.

El docente participa en la retroalimentación de los trabajos a través de ejemplos prácticos basados en su experiencia.

Evaluar

Reto 6 - (40 minutos)

Los participantes, en forma individual gamifican una hora de clase en la asignatura que imparten y guían su trabajo con la rúbrica Nº2.

Cada docente presenta su trabajo en la herramienta genially.

Al finalizar la misión los docentes votarán por el mejor trabajo, aquel que obtenga mayor votación recibirá una insignia. Las votaciones también servirán para colocar a los tres primeros ganadores en el pódium, donde se concederá el primer, segundo y tercer lugar respectivamente.

Ensayo académico-reflexivo

El nuevo aprendizaje en el siglo XXI está ligado al uso de las tecnologías, sin duda se busca incorporar en las aulas estrategias de aprendizaje como la gamificación que permitan una participación activa por parte del estudiante y, que además, esté acorde a la era digital en el que se desenvuelve el estudiante de la generación Z. Sin embargo, el uso de la tecnología no siempre es posible al cien por ciento en todos los sectores donde debe impartirse la educación; esto es posible en las grandes ciudades y en lugares con carencias como el campo suele ser difícil, aunque los estudiantes tratan de adquirir conocimientos a través de los dispositivos que están a su alcance, como celulares y laptops.

Los cambios dados a través de las tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han hecho que la sociedad actual está inmersa en una sociedad mediada por lo digital, que puede interactuar a través de la red con el mundo sin límite de tiempo y espacio, en donde priman las interacciones, la comunicación, la participación, la reflexión, la creatividad, entre otros, mismos que utilizan el razonamiento lógico y el pensamiento crítico para evaluar y discernir las acciones propias de la vida cotidiana. (Velandia, 2018)

El ser humano inicia su vida adquiriendo conocimientos que con el tiempo se van perfeccionando y su coeficiente intelectual se desarrolla y se perfecciona en el instante que es parte de la cadena educativa, es así que “un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso” (Ausubel, 2002, p. 19), a este proceso se le conoce como la activación de conocimientos previos para lograr un nuevo conocimiento y se ha utilizado en esta planificación para

poder enganchar a los participantes en cada una de las sesiones planificadas, de tal manera que se pueda utilizar los conocimientos que ya poseen como andamiaje para adquirir los nuevos conocimientos que se ofrecen en cada clase.

La gamificación y la tecnología hoy van de la mano para "acomodar" los objetivos de aprendizaje acorde a las necesidades de los estudiantes, sobre todo en la actualidad, donde no se cuenta con espacios presenciales para la interacción, sino que se trabaja a través de la red. Por esta razón, es necesario planificar utilizando una estrategia donde se pueda incorporar elementos de juego, tratando de "familiarizar" la clase con la experiencia de vida que tienen los estudiantes. Esto no significa que se pierda el concepto de clase, pues se consideran los objetivos y resultados de aprendizaje, los mismos que son evaluados mediante instrumentos como las rúbricas, para que los estudiantes conozcan desde el inicio de la actividad lo que se espera recibir como producto de sus nuevos conocimientos (Burke, 2014).

En esta capacitación se busca que los docentes conozcan y aprendan a utilizar la técnica de gamificación basada en la narrativa, con el fin de que la incluyan en sus planificaciones para lograr una participación activa por parte de los estudiantes. Es importante anotar que la capacitación fue gamificada como modelo de clase para que los participantes vivan la experiencia de jugar mientras aprenden. Que puedan experimentar los momentos de trabajo en equipo y de ganar una recompensa.

Se capacitará a los docentes del área Inglés en el uso de la Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, se propone capacitar a 9 docentes del área que se encuentran en edades entre 30 y 40 años. Con esta capacitación se

busca que el docente incorpore dentro de sus actividades estrategias de gamificación que permitan involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje, adoptando un rol más participativo, un sentido de autonomía, que se sienta motivado por aprender y comprender los temas que se desarrollen dentro de la clase, realicen viajes imaginarios junto al docente, donde el aula es un laboratorio con infinitos experimentos palpables de manera visual a través de las TIC.

Es importante recalcar que, como el concepto de educación ha variado a través del tiempo los sistemas educativos, han tenido que adaptarse a las demandas sociales que son imprescindibles, lo que implica cambios e intervenciones dentro del sistema o en uno de sus elementos para los que a veces éste no está preparado; por ello se produce la natural resistencia, por parte de los involucrados; la mejor manera de minimizar esta resistencia es ir introduciéndose primero en uno de sus elementos y que éste desde dentro genere otras intervenciones hasta lograr el producto deseado. Cualquier modificación que se pretenda introducir en dicho sistema debe considerar la administración eficiente y eficaz de los elementos intervinientes para que, de esta manera, la solución planteada sea la más idónea.

Como conclusión podemos afirmar que el modelo pedagógico ha sufrido cambios constantes en cuanto a la implantación de la gamificación como recurso esencial para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, es claro que se han dejado atrás los recursos didácticos tradicionales para pasar a nuevas herramientas que con el paso del tiempo y el avance la tecnología siguen innovando y posibilitando un grado de interacción con los individuos, se ha pasado además de un convencional ambiente de aprendizaje donde intervienen diferentes actores que desempeñan roles diversos, producto de las concepciones pedagógicas del docente; particularmente: los estudiantes, los asesores y el

profesor, para luego combinar también los ambientes virtuales de aprendizaje, creando así un aprendizaje autónomo y autodidacta donde se extiendan los contenidos programáticos desde una fuente de información como lo es la internet a otro espacio fuera del aula convencional de aprendizaje haciendo uso de herramientas gamificadas (Werbach, 2012).

Se plantea a la gamificación como experiencia educativa novedosa en la docencia, la utilización de recursos didácticos, multimedia y herramientas basadas en la gamificación (Germán Guayara, 2018), como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje en el área de idioma extranjero, apoyados en el uso de las nuevas tecnologías, con el objetivo de mejorar la praxis docente y los conocimientos de nuestros alumnos. Estas herramientas pueden ser utilizadas en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con la finalidad de educar en los conocimientos, competencias y destrezas marcados en el currículo.

Se concibe este trabajo mediante una metodología práctica, cooperativa y centrada en el alumno, con un diseño activo, colaborativo y comunicativo adecuado para una educación integral.

Bibliografía

Allueva Pinilla, A. I., & Alejandre Marco, J. L. (2019). *Enfoques y experiencias de Innovación educativa.* Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento.* Grupo planeta.

Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things.* Bibliomotion.

Deterding, S. (2011). *Gamification: Towards a Definition.* CHI.

Educación, M. d. (2005). *El profesorado y los retos del sistema educativo actual.* Segovia: Universidad de Verano de Castilla.

Luz, C. G. (2018). *Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la educación.* UNED.

Pina, A. B. (1999). *Nuevas tecnologías en el aula.* Grao.

Sánchez, M. d. (2014). *La importancia del ordenador como herramienta educativa.* Marpadal Interactive Media S.L.

Velandia, L. M. (2018). *Las TIC en la educación.* Editorial Los Libertadores.

Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton Digital Press.