

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.891>

Gamificación y educación una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje

Gamification and education a look at teaching-learning processes

Jorge Anselmo Imbaquingo Guerrero

jorge.imbaquingo@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-2660-8870>

Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora"

Quito – Ecuador

Tatiana Lorena Luzuriaga Ruiz

tatianal.luzuriaga@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-5989-7823>

Unidad Educativa Aviación Civil

Quito – Ecuador

Paula Elizabeth Ramírez Collaguazo

paula.ramirez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-8646-4193>

Unidad Educativa Aviación Civil

Quito – Ecuador

Artículo recibido: 12 de julio de 2023. Aceptado para publicación: 27 de julio de 2023.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


El objetivo de la investigación fue realizar un análisis sobre el rol que la gamificación puede cumplir como estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha recabado información concerniente a estudios previamente realizados acerca de ambas variables misma que se encuentra en un apartado denominado estado del arte se desarrolló una fundamentación teórica sobre la relación que tiene la gamificación con la motivación extrínseca en el estudiante. Se partió de una metodología con un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo con un diseño documental bibliográfico por medio de la utilización de fichas en las cuales se recopiló la información. Se realizó una revisión de las herramientas que componen el proceso de gamificación desarrollando una explicación sobre la implementación de la gamificación en la educación y, específicamente, en la enseñanza-aprendizaje. De igual manera, se explicaron los fundamentos de la evaluación formativa y el aporte que la gamificación puede realizar sobre la misma.

Palabras clave: gamificación, enseñanza, aprendizaje

Abstract

The objective of the research was to carry out an analysis on the role that gamification can play as a formative evaluation strategy in the teaching-learning process. Information has been collected concerning previous studies on both variables same that is in a section called state of the art developed a theoretical foundation on the relationship of gamification with extrinsic motivation in the student. It was based on a methodology with a qualitative approach, descriptive type with a bibliographic documentary design through the use of files in which the information was collected. A review of the tools that make up the gamification process was carried out, developing an explanation about the implementation of gamification in education and, specifically, in teaching-learning. Similarly, the fundamentals of formative assessment and the contribution that gamification can make to it were explained.

Keywords: gamification, teaching, learning

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Imbaquingo Guerrero, J. A., Luzuriaga Ruiz, T. L., & Ramírez Collaguazo, P. E. (2023). Gamificación y educación una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(2), 4063–4074. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.891>

INTRODUCCIÓN

Según Llorens et al (2016), la gamificación es el empleo de elementos propios de los juegos tanto como mecánicas, dinámicas, modelos y estrategias, en un ámbito que es ajeno a estos componentes; y, que se hace con la finalidad de cambiar un comportamiento o de transmitir un mensaje. Al referirse a la modificación de comportamiento que busca la gamificación de acuerdo con los autores, se podría hablar de un incremento de motivación por parte del jugador en la tarea que está realizando. Por otro lado, Zicherrmman y Cunningham (2011) manifiestan que la gamificación consiste en la utilización de técnicas, elementos, mecánicas de juego en un entorno no común de juego, para hacer partícipe al usuario en la resolución de problemas.

Si el usuario se involucra, es posible alcanzar un determinado nivel de compromiso en determinadas actividades que se le puedan presentar, lo cual, mejora su desempeño y así el usuario se encuentra en la facultad de cumplir con tareas que le son asignadas, pero con un alto nivel de motivación y llegando a disfrutarlo. Se debe tomar en cuenta que la gamificación no es una actividad que se pueda aplicar en todos los ámbitos cotidianos. Tampoco se trata de un simple juego formal en donde los participantes reciben una recompensa luego de desarrollar una tarea. Así lo manifiesta (Borrás, 2015) la gamificación no se trata de premiar cada acción realizada, tampoco se la puede ejecutar en todos los contextos ni es fácil de ponerla en práctica. Se puede evidenciar que sus definiciones de gamificación tienen un punto importante en común: el uso de los elementos de juego en situaciones que no son juego. Esto ocurre debido a que el ser humano disfruta de jugar, y el juego hace que el cerebro segregue una sustancia llamada Dopamina, la cual entre sus muchas funciones modifica los hábitos. Todo esto con el firme propósito de alcanzar determinados objetivos, éstos varían de acuerdo con el contexto donde se la pone en práctica.

En el ámbito de la educación, según (González, 2016) la gamificación se trata de una metodología novedosa que es usada por aquellos docentes que creen que el maestro más que una fuente de conocimiento es una guía para adquirirlo, que está presto para brindar su ayuda a sus educandos a aprender mediante la diversión y con un elevado nivel de motivación, lo que hace posible que el trabajo y la diversión vayan de la mano.

Debido a la evolución que ha tenido la educación en los últimos años para adaptarse a las nuevas generaciones y tecnologías, los profesores se han visto en la obligación de adaptarse a dichos cambios. Hoy en día los maestros no solo cumplen con la función de transmitir conocimiento, sino también con la de ayudar a sus estudiantes en el transcurso de aprendizaje. Según Llorens et al (2016) la gamificación tiene como objetivo transmitir información o modificar un hábito. La utilización de elementos lúdicos pretende que los jugadores asimilen la información que reciben gracias al estímulo que recibe el cerebro al divertirse. Así también, se convertirán en protagonistas del proceso en vez de ser espectadores únicamente. La gamificación busca que se persuade al estudiante para que se interese en involucrarse dentro del dinamismo del proceso que constituye la transformación de la clase; para que así, el aprendizaje se vuelva atractivo ya que representaría un reto similar al de la victoria de un juego (Herberth, 2016). Lo que esta práctica pretende es que el educando se involucre activamente en la adquisición de conocimiento relevante y, que, a partir de este, pueda sacar provecho en ocasiones que así lo ameriten. Lo anteriormente mencionado se puede lograr mediante la presentación de actividades que le representen un desafío al aprendiz en lugar de una clase tradicional.

Contreras y Eguia (2016) explica que la gamificación no tiene como único objetivo el aplicar reglas de juego en un entorno ajeno a lo lúdico. De hecho, según los autores, los objetivos pueden variar dependiendo del espacio en los que la gamificación vaya a ser aplicada; pudiendo, por lo tanto, ser diferente si se emplea en una empresa, en un colegio o en una escuela. Por lo tanto, la

gamificación es aplicable en distintos ámbitos, sin que sea excluyente: esto es una ventaja, ya que puede ser adaptada para cualquier necesidad del público al que esté dirigida. Fernández (2015) determina que el objetivo de la gamificación es la aplicación de dinámicas y conceptos que son propios del juego en ámbitos, generalmente, educativos con el fin de proporcionar una interacción más atractiva y estimulante para el estudiante en el proceso de aprendizaje. Esta posición se apega al objetivo de la gamificación como una estrategia de motivación y estimulación, más que de adaptación a cada persona involucrada en el espacio. Para Perrotta et al (2013), el objetivo de la gamificación consiste en la utilización de elementos propios del diseño interactivo del juego en actividades diversas. Por lo tanto, no se niega que la gamificación pueda ser utilizada en distintos contextos y que pueda adaptarse a las necesidades de cada persona que interactúa en el diseño. Prieto et al (2014), en cambio, complementan esta posición alegando que la gamificación es una alternativa cuyo único objetivo es que se favorezca la participación y motivación del aprendiz (ya sea estudiante o, por ejemplo, pasante de alguna organización empresarial), a través de la inclusión o creación características similares a las de los videojuegos, juegos lúdicos, dentro del aula o del espacio seleccionado.

La educación tiene ya un tiempo analizando los juegos como recursos eficientes de aprendizaje, sustituyendo tantas herramientas de estudio por juegos, puesto que son una manera ágil, simple y entretenida de difundir conciencia (Parente D. , 2016). En los últimos años, la gamificación se ha abierto camino en el ámbito educativo a un paso acelerado debido a su eficiencia frente a la formación tradicional. Esta nueva estrategia se muestra, ante docentes y educandos, más atractiva debido a sus elementos que le permiten al aprendiz adquirir nuevo conocimiento a la vez que se entretiene en lugar de presenciar una clase monótona en la cual su participación es escasa. Es necesario mencionar que existen tres niveles de juegos dentro de la gamificación:

Las dinámicas producen la motivación por medio de distintas herramientas como la narrativa o una interacción social de los aprendices (Werbach & Hunter, 2015). Se encuentran en el primer lugar jerárquicamente puesto que las dinámicas poseen el nivel de abstracción más alto. Es decir, permiten que el jugador desarrolle sus habilidades intelectuales tales como: la comprensión y la conceptualización. Adicionalmente, las dinámicas hacen posible que el nivel de motivación del estudiante se incremente valiéndose de diferentes herramientas haciendo posible que las mecánicas se ejecuten.

Por otro lado, las mecánicas son las que llevan al jugador a involucrarse, e incorporar detalles como la suerte, el turno, o el premio (Werbach & Hunter, 2015). Se refieren a los elementos básicos del juego, mismos que permiten parametrizar su desarrollo. Así también, regulan la conducta del jugador y son puestas en marcha debido a las dinámicas.

Por último, los componentes son los recursos con los que se cuentan y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad práctica de la gamificación (Ortiz Colon, Jordan, & Agredal, 2018). Se trata de los elementos o materiales utilizados con el motivo de poner en marcha el diseño de la gamificación. El éxito de esta práctica depende de que los componentes, las dinámicas y las mecánicas trabajen en conjunto.

Debido a la constante evolución de la sociedad y la tecnología, los docentes se ven en la necesidad constante de buscar métodos de enseñanza nuevos a fin de que sus educandos no se aburran en clase y las clases se desarrollen satisfactoriamente

Entre los puntos débiles que se evidencian en el sistema educativo están el déficit de motivación y compromiso por parte de los estudiantes, una opción para dar solución a estas dificultades es la gamificación de acuerdo con (Lee & Hammer, 2011). Una constante preocupación para los docentes es la escasez de motivación para aprender o de compromiso para participar activamente en actividades de adquisición de conocimiento por parte de los alumnos y sus

consecuencias. Entre las múltiples alternativas para hacer frente a este fenómeno, la gamificación es de las principales prometedoras. La razón de tal afirmación es que toma el interés de los jugadores por ciertos elementos del juego y los integra con actividades que simulan la vida real.

Para ello, se asumen diferentes elementos por los que se puede estimular la motivación (puntos, badges, leaderboards, barras de progreso y avatares) (Ortiz Colon, Jordan, & Agredal, 2018). La clásica recompensa en la educación son las calificaciones a los aprendices, en casos de excelencia los aprendices con las mejores calificaciones reciben becas o reconocimientos.

Estas recompensas no siempre despiertan la motivación en los alumnos ni garantizan su aprendizaje, pues, lo único que muestran es un número que pudo haber sido obtenido por aprobar. La gamificación pretende reemplazar los reconocimientos convencionales por elementos como puntos, medallas o rankings. Esto con el propósito de estimular al alumnado a involucrarse voluntariamente en el proceso al activar su instinto de competencia, colaboración o interacción social según el tipo de actividad, en consecuencia, la motivación y participación del alumnado aumenta.

A pesar de que la gamificación puede ser utilizada en diversas áreas de interacción social, también es verdad que demanda un componente tecnológico. En educación esto no ocurre así y representa una ventaja ya que se deja de lado el componente tecnológico, pero se utiliza los procesos cognitivos influenciados por actividades de juego (Parente D. , 2016). Otro beneficio que se obtiene de la gamificación en el aula de clases es precisamente su diversidad y a qué se la puede implementar haciendo uso de la tecnología o sin ella y en un medio digital o fuera de este.

Asimismo, la gamificación saca ventaja de la influencia que tienen los juegos sobre el cerebro entre ellos es el perfeccionamiento de algunas habilidades por medio de la repetición. Al tomar esta influencia de juego sobre el cerebro y llevarlo al aula de clase el proceso enseñanza aprendizaje será fructífero. Pero se debe tomar en cuenta que este proceso no puede ocurrir de manera aislada dentro de una institución.

Con respecto a esto, Parente (2016) indica que no se puede olvidar que una clase pertenece a una organización la cual provee del contexto y regula el proceso enseñanza aprendizaje orientado en reglas tanto internas como externas. Las instituciones educativas hacen frente a la necesidad de la sociedad de adquirir conocimiento. Por esta razón se encuentran reguladas por el estado el cual ha planteado un modelo educativo que evalúa periódicamente a los usuarios. Al ser la gamificación una estrategia que no sigue el modelo convencional del sistema educativo debe ser previamente aprobada por las autoridades de dicha institución o al menos ser puesta en conocimiento con el fin de obtener recursos además de que el proceso sea validado.

MÉTODO

El enfoque metodológico que se utilizó en la investigación fue de tipo cualitativo, según Sampieri (2014), se puede concebir que el enfoque cualitativo es un conjunto de las prácticas interpretativas cuya función es darle visibilidad al mundo, con el fin de transformarlo y convertirlo en representaciones en forma de documento, anotación, grabación y observación. Adicional es de tipo descriptivo Barrera (2002) que afirma que “el propósito es exponer el evento estudiado, haciendo una enumeración detallada de sus características, de modo tal que en los resultados se pueda obtener dos niveles de análisis; dependiendo del fenómeno o del propósito del investigador” (p. 12). También es llamada como investigación diagnóstica, pues una parte significativa se escribe y estudia de manera que caracteriza una situación mostrando sus rasgos diferenciadores. Esta investigación se desarrolló mediante la metodología documental-

bibliográfica, la cual consiste en la selección de fuentes de información de documentos bibliográficos por ejemplo libros, periódicos, periódicos, sitios web entre otras. Asimismo, consta de un conjunto de fases tales como: la observación, la indagación, la interpretación, la reflexión y el análisis son necesarias para la base de un desarrollo de estudio. Se puede determinar que la investigación documental es una consecución de técnicas y métodos de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de información que se encuentra en documentos. Además, también es una sistematización coherente y suficientemente argumentada de la presentación de información sobre un documento científico (Tancara, 1993). El propósito de este tema de investigación no fue implementar la gamificación como estrategia educativa, sino que su fin fue describir e interpretar sus implicaciones; por ese motivo, es lógico haber recurrido a la investigación documental de estudios previos sobre la gamificación.

Parte de síntesis bibliográfica debido a que se hace una recopilación de información por documentos, revistas, libros entre otros que sean bibliográficos y aporten a la investigación. Según Payri y Tolosa (2011), en la investigación debe haber una documentación donde se junte la información acerca de un tema, con el fin de alcanzar el campo teórico y evitar que exista repetición sobre lo que ya está publicado y estudiado. Al hacer búsqueda de las variables por separado se adquiere información tanto primaria, secundaria y terciaria. Asimismo, la información apoya a que la investigación no se repita y marque un grado de diferencia. En cuanto a las fuentes de información partió de fichas bibliográficas. De acuerdo con Alazraki (2007), la ficha bibliográfica consiste en un documento en el que, brevemente, se detalla individualmente la información más relevante de los textos utilizados en la investigación, que pueden ser libros, artículos académicos, secciones de libros, compilaciones, entre otros. Estas fichas registran información relevante para recuperar un texto a través de datos claves como el título, autor y año de publicación, debido a que en su estructura se incluye información principal.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La gamificación como estrategia de evaluación formativa representa un estímulo a la motivación, componente clave para el aprendizaje significativo de un idioma extranjero. El nivel de motivación se mantiene elevado en los estudiantes debido al estado de flujo ocasionado por el balance entre el grado de dificultad y la retroalimentación que proporcionan las actividades gamificadas, lo cual provoca que el estudiante se mantenga comprometido con su educación, y, al mismo tiempo muestre interés por el contenido, su aprendizaje y uso. El resultado obtenido en un aula gamificada se ve reflejado no tan solo de manera cuantitativa sino también cualitativa, en comparación a circunstancias en las cuales no ha sido aplicada esta estrategia. En el caso del aprendizaje del idioma inglés, los aprendices desarrollan un interés por su aprendizaje y dominio. Así solventa una de las principales preocupaciones en los docentes que es la carencia de motivación en sus estudiantes por la adquisición de este idioma y en algunos casos rechazo o temor al mismo.

Al ser la evaluación formativa una piedra angular de la gamificación es posible para los aprendices ser partícipes de su proceso de aprendizaje y permite que el aprendiz esté en constante contacto con el contenido. La adquisición del idioma inglés como lengua extranjera no es una excepción ante esta realidad, los estudiantes usan constantemente el idioma para completar las diferentes tareas que les son asignadas por su instructor. La gamificación permite desarrollar las habilidades intra e interpersonales del estudiante tales como colaboración y resolución de conflictos. Además, permite que los educandos practiquen sus diferentes habilidades lingüísticas en un contexto cercano a la realidad mediante distintas actividades. Cabe mencionar que no solamente mejora el aprendizaje de los componentes estructurales y léxicas del idioma inglés, de hecho, también la comprensión y producción oral y escrita, puesto que el contacto con el idioma es más frecuente lo cual incide positivamente en el manejo de este.

El triunfo de la aplicación de la gamificación como estrategia depende mayoritariamente de la cooperación de los elementos que conforman cada uno de los niveles de la gamificación, los cuales son tomados directamente del juego. Para que esto ocurra, en la fase de diseño de las tareas se debe seleccionar adecuadamente las dinámicas, mecánicas y componentes de tal manera que se acoplen a los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Es imprescindible acotar que los componentes de las actividades gamificadas no solo están comprendidos por los elementos que esta toma del juego, también tanto el alumnado como los maestros son partícipes de las actividades de gamificación. Todos los elementos cumplen con una función que resulta primordial de acuerdo con su nivel jerárquico en el proceso de diseño y ejecución de la actividad. Si uno de ellos llega a faltar, la arquitectura interna del proceso en cuestión no funcionará satisfactoriamente debido a la relación vertical descendente que estos deben cumplir conforme a la pirámide en la que estos se encuentran localizados.

La evaluación formativa, en comparación con la sumativa, hace posible que el proceso se descentralice y que los aprendices se involucren de manera holística en el mismo. Su participación inicia en la fase de selección de objetivos dado que estos son establecidos y adaptados en un consenso entre las partes involucradas: alumnos y maestro. Su aporte continuo cuando de decidir las estrategias de evaluación se trata, en esta fase al igual que en la de selección de objetivos, la decisión de los aprendices es muy importante de tal manera que los instrumentos y estrategias de evaluación seleccionadas sean de interés de los alumnos más no solamente del educador. Esta selección de objetivos y mecanismos de evaluación resulta en un incremento de motivación y compromiso de los estudiantes. Otro punto para tomar en consideración es que, en este tipo de formación ambas partes son evaluadas naturalmente en diferentes cuestiones. Los educandos son evaluados en cuanto al contenido de la asignatura mientras que el enseñante será evaluado en cuanto a uso y manejo de estrategias y herramientas. La autoevaluación y coevaluación son figuras constantes durante este proceso, de esta manera la retroalimentación que los aprendices reciben es aceptada y asimilada positivamente.

El ciclo de evaluación formativa por medio de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés depende, en términos generales, de la estrategia utilizada para brindar la retroalimentación al estudiante. El diseño que el profesor propone para estimular a sus pupilos puede estar constituido por avatares o sistemas de puntos. Además, puede escoger la narrativa que mejor se adapte a las condiciones de los estudiantes, por lo tanto, requiere de una examinación del estado socio-educativo del grupo de estudiantes para que se pueda generar una estrategia que cumpla con los objetivos de aprendizaje. Una de las mayores ventajas que la evaluación formativa implica es que proporciona una retroalimentación constante del progreso del conocimiento del estudiante. Es decir, que este último puede reconocer sus errores y mejorarlos en la medida de que hay una guía proveniente del profesor sobre las debilidades y fortalezas que el estudiante tiene. De igual manera, la gamificación implica que hay un proceso de error y equivocación, pero, lejos de sentenciar esas falencias, se estimula al estudiante a que siga aprendiendo de sus experiencias para alcanzar la "victoria" o conocimiento.

REFERENCIAS

Agencia de Calidad de Educación. (2017). Guía de Uso: Evaluación formativa. Santiago de Chile: Agencia de Educación.

Angelova, N., Kiryakova, G., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. ResearchGate

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. New York: W. H. Freeman and Company.

Barriga, F. D., & Rojas, G. H. (s.f.). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw-Hill.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Colchester: Journal of MUD research.

Bastidas, C., & Guale, B. (2019). La evaluación formativa como herramienta en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Atlante.

Borrás, G. (29 de Mayo de 2015). Fundamentos de Gamificación. Obtenido de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Calderón, M., & Villalón, M. (2013). Dinamización matemática: enseñanza bajo el enfoque por competencias usando proyectos heurísticos. Revista Iberoamericana de Educación Matemática(34), 131 - 140. Obtenido de <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2013/34/archivo12.pdf>

Castellón, L., & Jaramillo, O. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo. Barcelona: Homo Videoludens.

Cerda Solís, G. M. (2018). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintácticomorfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas. Quito, Ecuador. Recuperado el 2021, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>

Cevallos, Y., Cobeña, M., Mendoza, M., & Vélez, G. (27 de Agosto de 2019). The Importance of Formative Assessment in the Learning Teaching Process. International Journal of Social Sciences And humanities, págs. 239-245.

Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Reidrocrea. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidrocrea/8-33.pdf>

Condemarín, M., & Medina, A. (2000). Evaluación de los aprendizajes: un medio para mejorar las competencias lingüísticas y comunicativas. Chile: Ministerio de Educación.

Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Barcelona: Bellaterra: Institut de la Comunicació Universitat Autònoma de Barcelona.

Cruz, M. (2008). Evaluación formativa y autorregulación: un estudio de caso. Tesis de maestría: Universidad San Francisco de Quito .

Deci, E., & Ryan, R. (1975). Intrinsic motivation. New York: American Psychological Association.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (Enero de 2011). Gamification: Toward a Definition. Proceedings of CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts, págs. 6-9. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization

EF Education First. (2020). Índice del Dominio del Inglés de EF. EF EPI.

Fernández Vilas, A., Díaz Redondo, R., & Simões, J. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*.

Fernández, A., Olmos, J., & Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses. *Revista d'Innovación Educativa*, 39-47.

Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*(281), 43 - 48.

Gonzales, M. (24 de junio de 2016). Gamificación: hagamos que aprender sea divertido. Obtenido de <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-%20GONZALEZ-68030.pdf%20?sequence=1>

Herberth, O. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexion*, 30-47.

Heritage, M. (2010). *Formative Assessment: Making It Happen in the Classroom*. Corwin Press.

Herrera Soria, J., & Zamora Guevara, N. (Enero de 2014). ¿Sabemos realmente que es la motivación? *Scielo*, 18(1), 1. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017

Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Toronto: Rotman School of Management.

Idrovo, E. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018. Tesis de grado: Universidad Politécnica Salesiana.

Kafai, Y. (2006). Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and culture*, 1(1), 36 - 40.

Kapp, K. (2010). *The Gamification of Learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.

Kerr, A. (2009). *The business and culture of digital games: gamework and gameplay*. Sage.

Klopfe, E., & Yoon, S. (2004). Developing games and simulations for today and tomorrow's tech savvy youth. *Tech Trends*, 49(3), 33 - 41.

Lafourcade, P. (1980). *Evaluación de los Aprendizajes*. Kapeluz.

Lee, J., & Hammer, J. (23 de abril de 2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>

Lllorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje. *VAEP-RITA*, 25-32.

LOEI. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

López Pastor, V., & Sicilia Camacho, Á. (2015). Formative and shared assessment in higher education. *Lessons learned and challenges for the future*. Taylor and Francis online. Obtenido de

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02602938.2015.1083535?scroll=top&needAccess=true>

Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Martínez, F. (2012). La evaluación formativa del aprendizaje en el aula en la bibliografía en inglés y francés. RMIE.

Martinez, F. (2016). El buen maestro. Revista de evaluación para docentes y directivos, 42-54.

Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera, el cambio crítico y más allá. Educación y Pedagogía, 11-23.

Mihaly, C. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper perennial modern classics.

Mihaly, C. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper perennial modern classics.

Monereo, C., & Pozo, J. (1999). El aprendizaje estratégico. Madrid.

Monterrey, O. (2016). Gamificación. Edu Trends, 36.

Montoya, J. (24 de Junio de 2010). Plan de educación ambiental para el desarrollo sostenible de los colegios de la institución la Salle. Valencia, España.

Nicol, J., & Macfarlane, D. (2006). Formative assessment and self regulated learning: a model a seven principles of good feedback practice. Studies in higher education, 31(2), 199 - 218.

Ortiz Colon, A. M., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Scielo.

Ortiz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Scielo.

Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En J. Eguia, & R. Contreras, Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra Institut de la Comunicació.

Pérez, M., Osvaldo, J., Carbó, J., & Gonzáles, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza-aprendizaje. EdumeCentro.

Perotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in. Slough NFER.

Perrenoud, P. (2008). La Evaluación de los Alumnos: De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Buenos Aires: Colihue.

Prieto, M., Díaz, M., & Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. ReVisión, 7(2).


Ramírez, J. (2014). Aprender relaciones y funciones en el décimo año de Educación General Básica desde el modelo constructivista, utilizando Autograph como una herramienta mediadora. Tesis de grado: Universidad de Cuenca.

Ramirez, J. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida. Madrid: SCLibro.

Real Academia Española. (s.f.). Real Academia Española. Recuperado el 25 de Febrero de 2021, de <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>

- Rizo, F. M. (2016). El buen maestro. *Revista de evaluación para docentes y directivos*, 42-54.
- Sáenz, M. (8 de diciembre de 2012). Observatorio ORH. Obtenido de <https://www.observatoriorh.com/orh-posts/la-gamificacion-una-herramienta-eficaz-en-el-aprendizaje-de-idiomas.html>
- Salinas, M. (2004). Seminario Taller Evaluación de los Aprendizajes. Medellín: Universidad De Medellín.
- Sánchez, R. (2008). Guía para la elaboración de fichas.
- Schunk, D. (2005). Self-regulated learning: the educational legacy of Paul. R Pintrich. *Educational psychologist*, 40(2), 85 - 94.
- Secretaría de Educación Pública de México. (2012). EL Enfoque Formativo de la Evaluación. México: Cuauhtémoc.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34).
- Soriano, M. (2011). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. Dialnet.
- Stornaiolo, B. (17 de Febrero de 2015). Latinoamericanos tienen un bajo nivel de inglés y Ecuador no es la excepción. (A. Gordón, Entrevistador)
- Tori, R. (2016). Tecnología e metodología para uma educação sem distância. Porto Alegre: EaD EmRede.
- Torres, Á. (2016). Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana. Huelva: Universidad de Huelva.
- Torres, J. (2019). Positive impact of utilizing more formative assessment over summative assessment in the EFL/ESL classroom. *Open journal of modern linguistics*. Obtenido de https://pdfs.semanticscholar.org/a692/432769c622b733962fe5d034675de864fd40.pdf?_ga=2.248980101.380097102.1620071177-1921312406.1620071177
- Torres, R. (2013). La Evaluación Formativa. Ministerio de Educación Pública.
- Valderrama, B. (Febrero de 2015). ResaearchGate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/282869861_Los_secretos_de_la_gamificacion
- Villa, A., Poblete, M., García, A., Malla, G., Marín, J., Moya, J., & Solabarrieta, J. (2008). Competence-based learning: a proposal for the assessment of generic competences. España: University of Deusto.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Wharton School Press.
- Wigging, G., & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Yukai, C. (7 de enero de 2013). Gamification design: 4 phases of a player's journey. Obtenido de Gamification design: <https://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/>
- Zambrano, G. (2006). La evaluación formativa en la enseñanza-aprendizaje de inglés. Tesis doctoral: Universidad Rovira I Virgili.
- Zicherrmann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'REILLEY.

Zimmerman, E. (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. The MIT Press.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .