

Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria

Andrea Carolina Merino Barona¹

andrecaro89.am3@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-6927-9589>

Universidad Tecnológica Israel,
Quito - Ecuador

Mercy Susana Idrovo Palacios

mercysusy@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-9582-6314>

Universidad Técnica Particular de Loja,
Loja - Ecuador

Elizabeth Magdalena Recalde Drouet

eli.recalde@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-9410-2105>

Universidad Tecnológica Indoamérica,
Ambato – Ecuador

Oscar Ruben Sánchez Pazmiño

rubensanchez777@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-7618-3280>

Universidad Tecnológica Indoamérica,
Ambato - Ecuador

Luis Alberto Burneo Robles

labr-leon@hotmail.es

<https://orcid.org/0009-0002-5781-9415>

Universidad internacional de la Rioja,
Logroño - España

RESUMEN

El término gamificación es un anglicismo y su raíz proviene de la palabra game. La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un método innovador con el que se pretende que los alumnos aprendan a través de juegos. En el sistema educativo suele hacer que el aprendizaje sea más atractivo cuando se implementa como estrategia y recurso en el aula de clase donde una lección gamificada mantiene los mismos objetivos de aprendizaje, pero hace que el proceso sea más divertido. Para profundizar sobre esta metodología en área educativa, se realizó un análisis de tipo descriptivo de la literatura científica en Ecuador de diferentes artículos de investigación publicados en los últimos años identificando los elementos que intervienen con su aplicación en el aula. Destacando, que esta investigación se realizó para esclarecer los desafíos de la gamificación educativa como una estrategia metodológica innovadora sujeta a cambios por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. Los resultados obtenidos confirmaron que las diferentes herramientas sirven de apoyo en la educación básica siendo considerada como un aporte de crecimiento en el ámbito educativo actual.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje; estrategia metodológica; gamificación.

¹ Autor Principal

Impact of gamification on the learning of primary school students

ABSTRACT

The term gamification is an Anglicism and its root comes from the word game. Gamification in the teaching-learning process is an innovative method with which it is intended that students learn through games. In the educational system it usually makes learning more attractive when implemented as a strategy and resource in the classroom where a gamified lesson maintains the same learning objectives, but makes the process more fun. To deepen this methodology in the educational area, a descriptive analysis of the scientific literature in Ecuador of different research articles published in recent years was carried out, identifying the elements that intervene with its application in the classroom. Emphasizing that this research was carried out to clarify the challenges of educational gamification as an innovative methodological strategy subject to changes due to the development of information and communication technologies. The results obtained confirmed that the different tools serve as support in basic education, being considered as a contribution to growth in the current educational environment.

Keywords: *teaching-learning; methodological strategy; gamification.*

Artículo recibido 01 abril 2023

Aceptado para publicación: 15 abril 2023

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo actual ha llegado a ser catalogado como aburrido donde los estudiantes se preocupan más por las calificaciones que por aprender, esto ha generado desmotivación en el alumnado en todos los niveles donde asistir a un aula de clase es poco atractivo o relevante para adquirir conocimientos de cualquier asignatura en particular.

En este sentido, una poderosa estrategia para motivar y favorecer el aprendizaje del alumnado es la gamificación, entendida como el uso de elementos lúdicos en contextos que no son de juego al que hace referencia Deterding, 2011 citado por (Mateos et al, 2021), donde como estrategia metodológica permite a los docentes captar la atención e incentivar a los estudiantes a desarrollar competencias y habilidades que les permitan absorber conocimientos con facilidad.

De acuerdo a Lee y Hammer, 2011 como citó (Mero y Castro, 2021) considera que “aplicar la gamificación en el aula no significa alejarse del currículo ya planteado, es incorporar aquello que realmente importa desde el mundo de los videojuegos sin utilizar ningún juego determinado y ampliando a su vez el nivel de interés de los estudiantes” (p.54); esto indica que incorporar elementos de esta índole lo transforman en divertido, los adapta y los emplean en el proceso de enseñanza donde genera más entusiasmo por aprender.

Según, Ormaza y Rodríguez (2020), afirman que se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, ofrecen nuevos entornos para la enseñanza y el aprendizaje, libres de restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial, aseguran una continua comunicación docente /participante, mejoran el ambiente de aprendizaje adaptándose a nuevas estrategias que facilitan el desarrollo cognitivo, práctico, creativo y divertido en las distintas áreas del currículo.

Para Zabalza (2018), la evaluación es el medio por el cual el docente mide el aprendizaje que han logrado alcanzar los estudiantes de todos los niveles educativos, y la educación infantil no está exento de este proceso, considerando parámetros dúctiles de flexibilización mediante la inclusión de acciones y dispositivos que conlleven a conocer, reconocer, analizar y valorar las acciones que se realizan y el efecto que van teniendo en los niños con los que se trabaja; con la evaluación se precisa

saber si la forma de trabajar los temas propuestos o las dinámicas generadas han beneficiado por igual a todos los niños y niñas con los que se trabaja.

De igual modo Liberio (2019), destacó la importante profundizar en el tema de la gamificación, debido a que los docentes se encuentran en una búsqueda exhaustiva de elementos, técnicas, herramientas y estrategias que produzcan una motivación en los educandos, así como también fomenten el desarrollo de habilidades cognitivas en ellos.

Según Fernández, B (2018), el cambio de rol que el profesorado debe asumir se basa en mediar en las diferentes situaciones que se presenten en el aula, para lograr los mismos objetivos en un contexto de equidad y calidad educativa donde se debe asumir la incorporación de las TIC para la mejora de la educación y la inclusión del alumnado, por el alto nivel igualador de oportunidades que poseen, si se tiene en cuenta que facilitan la comunicación e interacción, independientemente de las limitaciones del alumnado.

Gaitán (2021), La técnica de la gamificación convierte en juego el ámbito educativo-profesional, con la finalidad de obtener mejores resultados, está ganando terreno en las metodologías de la educación debido a su carácter lúdico, ya que es una experiencia divertida y positiva para el usuario.

Según Lanchimba (2023), destaco que con la aplicación de la estrategia basada en la Gamificación se pudo evidenciar una notoria mejoría en la lectura crítica, debido a que las dinámicas, componentes y mecánica de la Gamificación educativa incentivaron a los estudiantes al cumplimiento pertinente de las actividades, donde la forma de enseñanza aprendizaje, la dinámica de las clases los animaba, saber que ya pueden analizar los textos; identificar el argumento del autor, la intención comunicativa, y la relación que se puede establecer entre lo que se lee con el entorno los hacía sentir satisfacción de su participación en el proyecto.

El método de enseñanza del docente es una parte integral y puede cambiarlas actitudes de los estudiantes en el aula de clase, por ello el ir adaptando la tecnología desde el inicio de la educación básica e ir cada vez acercando el proceso de enseñanza-aprendizaje a la era digital e innovaciones generará un cambio de paradigma educativo donde el estudiar será más atractivo e interesante tanto para el docente como para el estudiante; más ello no implica dejar a un lado el componente emocional en cuanto a la dinámica e interacción del entorno en la educación en general.

De allí la importancia de esta investigación, la cual se focalizo en cómo integrar esta metodología al proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de primaria en Ecuador de manera gradual e ir adaptándola como estrategia atractiva a esa primera etapa de estudio. El desarrollo fue de tipo descriptivo en análisis e información de artículos de investigación en cuanto a los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Con lo planteado en esta investigación, es aclarar de manera resumida que y cuales beneficios aporta el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel educativo de primaria.

METODOLOGÍA

Tipo de Estudio

El objetivo de este estudio fue analizar cómo utilizar la gamificación como método de enseñanza, de igual modo su desarrollo como investigación fue de tipo descriptiva, ya que busca describir los factores claves de un problema, fenómeno, situación o comportamiento de una población. Su enfoque fue documental seleccionando información de revistas, artículos y hallazgos relacionados de estudios similares que proceden de distintas fuentes con su respectivo análisis y conclusión; y a la vez conocer la incidencia que la gamificación ha alcanzado en el ámbito educativo en Ecuador.

Técnica de Análisis

Esta investigación se realizó con el apoyo de la cartografía conceptual, la cual tiene diversos usos para el análisis, en este caso como técnica de investigación, busca la solución de problemas siguiendo procesos tales como buscar, organizar, analizar, construir y aplicar el conocimiento científico. Se basa en ocho ejes: noción, categorización, caracterización, diferenciación, división, vinculación, metodología y ejemplificación Tobón, S (2017), estos se siguen secuencialmente.

Lineamientos del Estudio

En cuanto a los lineamientos aplicados se consideraron artículos de investigación realizados en Ecuador y de otros países en las revistas (Google Scholar, Cognósis, Redylac, Scielo, Innova, Polo del Conocimiento), documentos explicativos en cuanto a los conceptos, metodologías, aprendizaje y los de mayor relevancia en el tema de gamificación y el valor agregado en el ámbito educativo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo a Mesurado, 2010 citado por Mallitasig y Freire (2020), el origen de la gamificación se basó en la Teoría de Flujo propuesta por Mihály Csíkszentmihályi en 1975, la cual explica que es un estado dinámico de experiencia óptima que produce placer por sí misma, que las personas sienten cuando están intensamente implicadas en lo que están haciendo y que les resulta divertido hacer, enfocándose en el camino mas no en el objetivo que se desea alcanzar. A pesar de que el termino gamificación o “gamification” (en inglés) ha existido y ha sido empleado desde hace tiempo, especialmente en el contexto empresarial, su autoría no está bien definida, ya que, como término, la gamificación es probablemente mencionada por primera vez en 2002 por Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial, que difundió este término para dar nombre a una realidad observada por él, según la cual la “cultura del juego” era una especie de revolución que estaba reprogramando la sociedad.

Evolución de la Gamificación

Un poco de historia: ¿Qué es la gamificación?

La evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. Aunque el origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación durante el proceso enseñanza - aprendizaje. Morel (2020), hace referencia a que esta técnica sea realmente exitosa se debe tener en cuenta que la aplicación de una correcta planificación logra que los alumnos queden en su totalidad satisfechos en conocimientos, también se debe considerar que esta sea atractiva para los estudiantes, para poder garantizar que este sistema gamificado funciona, se necesita previamente definir los objetivos que se quieren alcanzar.

Según Vergara y Gómez, (2019), la evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. El mundo del marketing captó rápidamente la influencia que la experiencia lúdica tenía en la modificación

del comportamiento, y pronto adoptó elementos y dinámicas de los videojuegos para la captación y fidelización de clientes con un notable éxito.

Definición de Gamificación

Se han realizado varios estudios sobre gamificación y se han explorado diferentes definiciones desde la perspectiva de varios autores. A continuación, se mencionan algunas de ellas de: Contreras y Erguías (2017) definen la gamificación como el uso de elementos y mecánicas de juego, así como de técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, para mejorar la experiencia del usuario y su compromiso, fidelidad y diversión. (Sanchez, 2019), teorizó la gamificación expresando que también podría aplicarse al campo de la educación como herramienta para aumentar el compromiso de los estudiantes e impulsar comportamientos de aprendizaje deseables. Además, sugirió que lo más importante es comprender en qué circunstancias los elementos del juego pueden impulsar el comportamiento de aprendizaje. González y Robles (2019), en forma general indicó que la gamificación educativa tiene la finalidad de aplicar los principios lúdicos a la educación, siendo estos empleado en trabajos serios a modo de acrecentar la concentración y el esfuerzo para el logro de las competencias y las potencialidades educativas gracias a estas actividades lúdicas. De acuerdo a lo citado por Malvido, (2019), la gamificación o ludificación es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, es decir, el factor lúdico en la educación implica usar el juego para enseñar a los niños en ambientes escolares, donde esta forma didáctica de enseñar no pierda la esencia y características del juego como experiencia ligada a la vida y experiencia cultural.

Objetivos de la Gamificación

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarles. Finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje. Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades.

Principios de la Gamificación para la Educación

De acuerdo a lo citado por Castillo (2021), uno de los desafíos que ha tenido la educación, es sin duda alguna la evolución a la que se le ha negado hacer por varios años. Ha evolucionado la ciencia, la tecnología, las industrias, incluso las redes sociales que se han vuelto un canal de comunicación muy importante en estos días. Pero, ¿la educación? ¿qué tanto ha evolucionado? y si ya lo hizo ¿qué parte de ella lo ha hecho?

En términos de evolución, es necesario romper con los esquemas tradicionales de la enseñanza-aprendizaje en el aula. En donde el docente juega el rol de experto controlador del conocimiento y el alumno es un sumiso receptor. En el juego, el alumno tiene la oportunidad de compartir, competir y tomar decisiones para la resolución de una dificultad.

La tecnología por su parte, es un gran aliado de la educación en términos de juego en el aula. Nos ha proporcionado herramientas con las que podemos hacer más interactivas nuestras clases, en donde el rol del docente es siempre de un experto, pero mediador de actividades y recursos y el alumno es el protagonista del aprendizaje. Por lo tanto, la gamificación es una metodología que, apoyada de la tecnología, puede y es una poderosa fórmula para lograr los objetivos en el aprendizaje. Cabe mencionar, que la gamificación fue estudiada a un principio para el mercadeo en empresas.

¿Pero en la educación serán válidos estos principios para gamificar el aula? Aunque no es su totalidad, valdría la pena evaluar 5 principios para gamificar el aula:

- **Narrativa:** el objetivo de este principio generar un compromiso y motivación en el alumno, es el enganche a la actividad donde creamos una pequeña historia o relato un escenario de juego. Usar la imaginación del alumno es vital en este principio y crear escenarios actualizados a los gustos de los alumnos es motivante, pues nos ayuda a romper la visión tradicional del aula.
- **Las reglas:** no son reglas le permiten llevar un orden y estructura en el juego, además de marcar norte y un límite, le permite desarrollar autorregulación, le permite prevenir y corregir errores, que más que sancionar motiva a la resolución de problemas.
- **Los niveles de dificultad:** esto es vital en la gamificación, los niveles de dificultad tienen que ir orientados a la resolución de problemas y el aprendizaje significativo, va muy de la mano con las

reglas, pues el alumno debe saber en dónde puede extraer información que le ayude a superar los niveles.

- **Las insignias:** son parte de la motivación intrínseca, estas son representaciones o premios de los logros alcanzados en cada uno de los niveles, no necesariamente tiene que ser punteo.
- **El principio pedagógico:** un principio básico para la educación, la planificación es la herramienta más poderosa que un docente puede tener, cuando las actividades que realizamos carecen de sentido, por muy tecnológico y moderno que parezca, sin sentido pedagógico este tipo de actividades se convierten en una pérdida de tiempo.

Técnicas de Aprendizaje de la Gamificación Educativa

Para aplicar con éxito la gamificación como estrategia educativa se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas deducidas de las dinámicas de juego (Malvido, 2019), describiendo cada una de ellas:

- **Las técnicas de aprendizaje basada en mecánica de juegos:** Es la forma de recompensar al estudiante en función de los objetivos alcanzados. Por ejemplo:

Figura 1. *Técnicas de Aprendizaje Mecánicas*



Fuente: Malvido (2019)

- **Las técnicas de aprendizaje dinámicas:** Se hace referencia a la motivación del estudiante para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Así, se da lugar a un sistema con varios condicionantes:

Figura 2. Técnicas de Aprendizaje Dinámicas



Fuente: Malvido (2019)

Ventajas de la Gamificación en el Aula

Santander (2022), El éxito de esta metodología se puede comprobar atendiendo al crecimiento de sus inclusiones en diversos ámbitos, pero ¿cuáles son las ventajas que aporta a quienes la ponen en práctica?

A continuación, te presentamos algunos de sus beneficios:

- **Motivación:** una de las características principales del juego es la competitividad, lo cual es un aspecto motivador para cualquier persona.
- **Rendimiento:** cuando la motivación está servida, el rendimiento aumenta de manera indiscutible.
- **Cooperación:** la unión hace la fuerza y el trabajo en común multiplica las capacidades y aptitudes de las personas.
- **Superación personal:** la competitividad también hace que uno intente superarse constantemente a sí mismo.
- **Mayor aprovechamiento de las TICs:** las tecnologías de la información y de la comunicación son un recurso fundamental para la gamificación. Sin duda, aprovechar todas estas innovaciones en el aprendizaje supone un notable crecimiento para la formación.

¿Qué herramientas se pueden emplear en la gamificación?

Santander, (2022), como respuesta a los avances tecnológicos y su aplicación en la dinámica del aprendizaje como recurso formativo, cada vez se crean más herramientas enfocadas a la educación.

Algunas de ellas ya se están utilizando en instituciones educativas de todo el mundo con excelentes resultados:

- **Edmodo:** se trata de una plataforma gratuita en la que se permite la creación de aulas privadas a las que únicamente se puede acceder mediante invitación. En ellas se puede impartir una clase con contenidos en tiempo real, evaluaciones y cuestionarios que pueden convertirse en juego para incentivar al alumnado. Además, está disponible en varios idiomas.
- **Kahoot:** es una de las herramientas de gamificación por excelencia, donde es posible crear juegos competitivos de manera muy intuitiva para fomentar el aprendizaje: desde el típico trivial hasta juegos de recompensa. Kahoot se ha convertido en uno de los recursos online más utilizados con fines educativos.
- **Habitica:** es la demostración de que la gamificación en el aula no tiene límites. Consiste en un juego de rol en el que se consiguen o se pierden recompensas por el cumplimiento o no de las obligaciones diarias. Esta herramienta puede llevar la gamificación a tantos ámbitos como se te ocurra, ¿qué tareas te quedan hoy por cumplir?
- **Quizizz:** la competitividad es una de las ventajas de la gamificación, y Quizizz le saca todo el partido a este concepto. En esta aplicación es posible crear juegos de preguntas competitivas y aquí se pueden desarrollar en numerosos formatos.
- **Socrative:** las preguntas con varias opciones de respuesta vuelven a protagonizar la ludificación. En este caso, con el valor añadido de que pueden llevarse a cabo en tiempo real, lo cual parece incluso más interesante en su modo Space Race, una carrera espacial en la que los participantes compiten por obtener los mejores resultados.
- **uLearn Play:** de nuevo, se trata de aprender jugando, pero en este caso hablamos de la gamificación en el mundo empresarial. Cada vez más, los empleados necesitan formarse de manera constante y no siempre están motivados para hacerlo, pero, con rivales y recompensas, todo parece más atractivo.

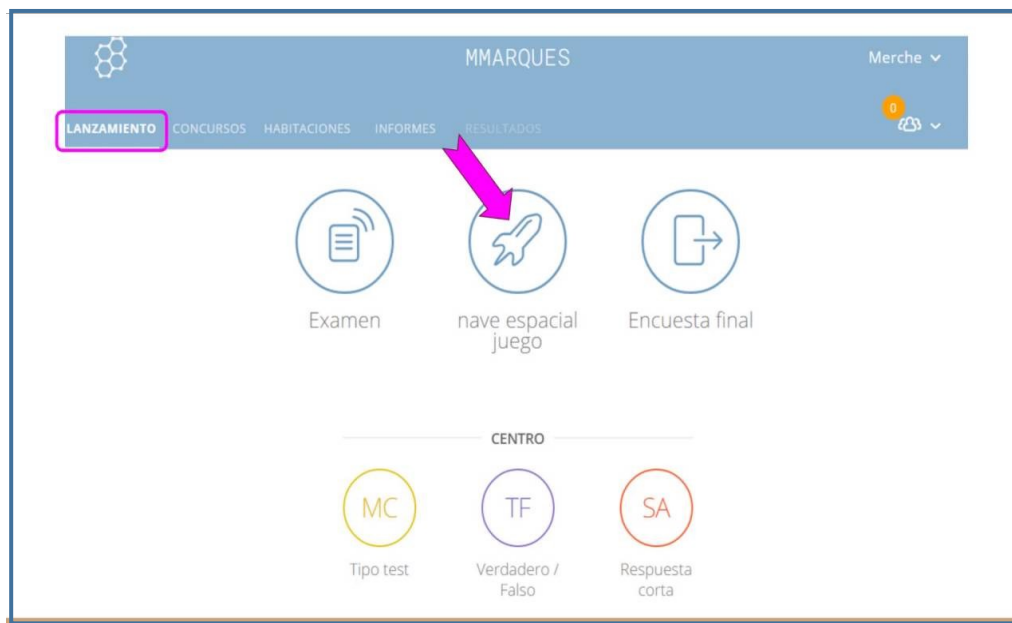
Ejemplo de Gamificación

A continuación, se muestra un ejemplo del uso de la gamificación para motivar y aumentar la eficacia de la enseñanza en las aulas de clase con los estudiantes de educación básica mencionada por Tejada

(2023), llamada Socrative, la cual presenta un acceso diferenciado para alumnos y profesores; esta permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles. Luego, dispone de rankings de resultados que pueden emplearse como forma de evaluación. Socrative brinda para el aula o la oficina: una forma eficiente de monitorear y evaluar el aprendizaje que ahorra tiempo a los educadores y brinda interacciones divertidas y atractivas para los alumnos.

Forteza (2019), relata una breve descripción de la herramienta Socrative destacando las características claves de esta aplicación para el aprendizaje: Ofrece una variedad de actividades que involucra a los estudiantes. Diseña y edita su propia de evaluaciones específicamente para sus estudiantes y los guarda en la aplicación para usarlo en cualquier momento. Revisa la comprensión de los estudiantes a nivel de clase y cada informe de Socrative se guarda en su cuenta, puede descargarlos, enviarlos por correo electrónico o transferirlo rápidamente a Google Drive en cualquier momento. Inicia actividades en salas virtuales fáciles de crear para involucrar instantáneamente a sus estudiantes. Fomenta la competencia amistosa entre los estudiantes con un concurso intergaláctico. Visualiza los resultados de los estudiantes en el momento en que los resultados de los estudiantes llenan su pantalla en tiempo real. Los estudiantes envían instantáneamente respuestas y comentarios directamente al instructor en una interfaz clara e intuitiva.

Figura 3. Herramienta de Gamificación para clase Socrative



Fuente: Forteza (2019)

CONCLUSIONES

El análisis documental realizado demuestra que la gamificación es una técnica útil en el campo pedagógico para los docentes y estudiantes en el desarrollo de sus clases tanto a distancia como personalmente. Las ventajas de esta metodología es que se adapta a las actualizaciones tecnológicas y necesidades actuales, representando una fortaleza en el pilar fundamental de toda sociedad en cualquier país como lo es la educación en cada una de sus etapas, ya que recrea, motiva, genera imaginación, y promueve el trabajo en equipo.

En Ecuador, el desarrollo tecnológico y el proceso de enseñanza-aprendizaje no van de la mano, ya que la tecnología avanza y la interacción docente-alumno no evoluciona al mismo ritmo, por ello adoptar estas nuevas estrategias al sistema educativo representan un aporte a la innovación de la enseñanza aplicada en las instituciones Educativas, en un ambiente diversificado y complejo que es el aula, considerando los ambientes de aprendizaje presencial y virtual, presentando nuevos enfoques alternativos a los tradicionales, como imágenes, videos y audios, que pueden auxiliar en la transmisión, absorción, retención y transformación del conocimiento, como agentes de mejora del estancamiento del segmento.

La gamificación en educación tiene varias conclusiones importantes. en primer lugar, se ha demostrado que propicia la participación activa de los estudiantes ya que la sensación de competencia y de ganancia de puntos que se aplica en estas técnicas hace que sientan que están logrando un objetivo, promueve la autonomía, la motivación, el compromiso y la interacción social en los estudiantes, logrando a su vez la progresión y el dominio de los temas abordados en cada reto propuesto. Por ello, comprometer tanto al docente como al estudiante a utilizar estas herramientas y adaptarlas como estilo de aprendizaje para lograr buenos resultados generando motivación y propiciando el aprendizaje.

LISTA DE REFERENCIAS

- Castillo, K. (2021). *Principios de la Gamificación para la Educación*. Obtenido de <https://docentesenlinealatinoamerica.com/2021/03/29/principios-de-la-gamificacion-para-la-educacion/>
- Contreras, R., & Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: *InCom-UAB Publicacions*.
- Fernández-Batanero, J. (2018). TIC y la discapacidad. Conocimiento del profesorado de Educación Especial. *Revista Educativa Hekademos*, 19-29.
- Forteza, M. A. (2019). *Socrative Otra forma de Evaluar*. Obtenido de <http://intef.es>
- Gaitán, V. (2021). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- González, M., & Robles, A. (2019). Producción científica de la gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 133-136.
- Lanchimba Andrango, O. A. (2023). *Gamificación Educativa para Potenciar la Lectura Crítica*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades. *Revista Conrado*, 392-397.
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias. *INNOVA Research Journal*, 166-167.
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Mero, G. M., & Castro, I. E. (2021). La Gamificación Educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*. *Cognósis*, VI(2), 111-125.
- Morel Delgado, A. (2020). *Qué debes saber de tus alumnos para que la gamificación sea un éxito*. Obtenido de <https://www.educativa.es/claves-conocer-alumnos-gamificacion/>
- Navarro Mateos, C., & Pérez López, I. J. (2021). La Gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 507-516.

- Ormaza, M. I., & Rodríguez, M. (2020). El Impacto de las TIC en el Sistema Educativo. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* .
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la Educación: Hacia una pedagogía para involucrar y motivar los estudiantes. *Cuzco: Editorial Académica Española*.
- Santander, U. (2022). *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>
- Tejada, J. (2023). *Qué es Socrative y cómo empezar a usarlo*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/que-es-socrative/>
- Tobón, S. (2017). *Evaluación Socioformativa: estrategias e Instrumentos*. Estados Unidos: Kresearch.
- Vergara Rodríguez, D., & Gómez Valecillo, A. I. (2019). *Gamificación en un Mundo para Educar. Historia de la Gamificación*. Obtenido de <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>
- Zabalza, M. (2018). Evaluar en Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 9-14.