

La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación

Gamification from a theoretical reflection as a strategic resource in Education

GODOY, María E. [1](#)

Recibido: 01/02/2019 • Aprobado: 10/04/2019 • Publicado 06/05/2019

Contenido

- [1. Introducción](#)
 - [2. Revisión de la Literatura](#)
 - [3. Metodología](#)
 - [4. Conclusiones](#)
- [Referencias Bibliográficas](#)

RESUMEN:

El presente estudio aborda la gamificación como una técnica que coadyuva en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta investigación es determinar su importancia como método pedagógico en la educación. A través de una revisión teórica, se obtuvo como resultado que la gamificación fortalece las áreas cognitivas, la competencia amistosa y a colaboración en varios contextos, lo que permite concluir que la educación gamificada se constituye como una herramienta didáctica motivadora en la práctica educativa.

Palabras clave: gamificación, enseñanza-aprendizaje, pedagógico, estudiante

ABSTRACT:

The present study approaches gamification as a technique that contributes in the improvement of the teaching-learning process. The objective of this research is to determine its importance as a pedagogical method in education. Through a theoretical review, we obtained as a result that gamification strengthens cognitive areas, friendly competition and collaboration in various contexts, which allows us to conclude that gamified education is constituted as a didactic tool that motivates educational practice.

Keywords: gamification, teaching, pedagogical, student

1. Introducción

Dentro del salón de clases es imprescindible poseer estudiantes y maestros motivados. Esta motivación no es más que la tendencia al interés espontáneo y la exploración que es esencial al desarrollo cognitivo y social, y es el significado de la principal fuente de gozo a lo largo de la vida. En este sentido, un ser motivado es un ser que desea realizar las tareas y los deberes encomendados de una manera correcta y esmerada, lo que le traerá placer en el contexto en donde se desarrolla (Ryan & Deci, 2000).

Por otro lado, la idea de aplicar conceptos y dinámicas de juego al aprendizaje es muy

antigua. Los utilizamos para motivar el comportamiento desde que los niños son bebés, cuando hacemos el avioncito para que coman. Ahí están como ejemplo los juegos educativos y el amplio uso de los juegos en la formación de habilidades y en coaching de equipo, con el fin de procurar al grupo experiencias significativas y divertidas para un verdadero aprendizaje emocional que les inspire y motive para el cambio. Los juegos permiten crear situaciones de aprendizaje y experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social, construir la confianza en los demás y en la propia capacidad del equipo (Valderrama, 2015, p.7).

En virtud de esto, las áreas como la Educación y Lenguaje y la Matemática emplean la gamificación como un recurso estratégico en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que mediante la innovación de espacios colaborativos, se mejora la participación de los estudiantes, se realiza una competencia óptima y se expresa una conducta deseosa de cumplir metas y objetivos (Baker et al., 2012; Betts, Bal, & Betts, 2013; Melero, Santos, Hernández-Leo, & Blat, 2013, citados en Ovallos, Villalobos, De la Hoz y Maldonado, 2016)

La gamificación también implica un juego social y la interacción con otros participantes. Fogg explica que cuando las personas perciben la presencia social, naturalmente responden de manera social y tienen sentimientos como empatía o enojo, o siguiendo reglas sociales como los turnos (Fogg, 2002).

Muntean (2011) define a la gamificación como el uso de elementos de juego para aplicaciones no relacionadas con juegos, en particular sitios web orientados al consumidor y móviles, con el fin de alentar a las personas a adoptar las aplicaciones.

Se ha observado que existen centros escolares que abordan la educación de manera tradicional, ya que desde la cátedra se dicta la materia. Mientras que en otras clases, alumnos y profesores utilizan técnicas de juego por medio de aplicaciones o páginas web. En virtud de esto se plantea que la gamificación es un recurso motivador del proceso enseñanza-aprendizaje dentro de las salas de clase, lo que ha permitido el mejor desempeño académico de manera más interactiva.

La relevancia del tema se centra en la necesidad de estudios sistemáticamente diseñados y enfoques rigurosamente probados que confirmen los beneficios educativos de la gamificación. Por lo que el objetivo del presente estudio es determinar los aspectos que constituyen la gamificación como método de enseñanza dentro del salón de clases.

2. Revisión de la Literatura

2.1 Gamificación en la Educación

De acuerdo a Paisley (2013), la gamificación en la educación se han centrado en el uso de juegos para mejorar el compromiso de encontrar maneras de motivar a los estudiantes involucrarse más con el tema central que está envuelto en una actividad gamificada. La atención se ha centrado en aumentar la participación en la formación, la educación y la instrucción en general (Leaning, 2015).

Este enfoque coincide bien con la primera categoría señalada por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) de motivational affordances. Los juegos se utilizan para participar y fomentar la participación en una actividad educativa embargo, las otras dos categorías: los resultados psicológicos y los resultados conductuales tienden a ser menos bien servidos por la literatura sobre la gamificación en la educación (Kapp 2012).

De acuerdo con Juul (2003) un juego es un sistema formal basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde diferentes resultados se asignan a diferentes valores, el jugador ejerce esfuerzo para influir en el resultado, el jugador se siente unido al resultado y las consecuencias de la actividad son opcional y negociable.

Según Detering (2011) gamificación es el uso de la mecánica de juego para aplicaciones que no son de juego. Una idea para una reforma que está ganando consistentemente popularidad implica mover el aprendizaje prácticamente en línea y declarar los libros de texto más o menos obsoletos. Cohen sugieren que el aprendizaje basado en la Web sea un

paso más allá: los juegos sociales en línea pueden convertirse en la herramienta educativa de elección (Cohen. 2011).

Por otra parte existen recursos como el ClassDojo, que consiste en una retroalimentación que se hace al estudiante por su actitud y aptitudes erróneas o aceptables, se desgran puntos por recompensa o por penalización. El objetivo es crear un clima agradable y motivado. Por otro lado se encuentra el Duolingo como una herramienta para aprender un idioma y se otorga recompensas por su desempeño dentro del salón de clases. Otro recurso es el Kahoot, cuya particularidad reside en diseñar preguntas y repuestas que son premiadas por la velocidad y la certeza con que responden. al contestarla en tiempo real plataforma.

2.2. Juegos Gamificados

Los niños que crecieron en el apogeo de la era tecnológica, son más propensos a participar en juegos en línea que en interactuar en un entorno de la vida real con estudiantes o profesores, ellos están interesados en tecnologías de e-learning porque quieren estar conectados entre sí, desean ser entretenidos por medio de juegos, películas y música y porque anhelan presentarse a sí mismos y a sus trabajos (Zemsky & Messay, 2004)

Por otro lado, Neal (2003) afirma que en un futuro cercano, la gamificación reemplazará a las aulas estándar, conferencias y pruebas de entornos de aprendizaje divertidos e interactivos. Entiéndase como gamificación, la manera de utilizar la mecánica basada en juegos, en la estética y en el pensamiento del juego, esto, con el fin de motivar a la gente, promover el aprendizaje y resolver problemas. En este sentido, la verdadera gamificación sólo se refiere a la primera categoría, las actividades que han sido rediseñadas para ser juegos, mientras que la mecánica del juego desplegada en una actividad existente no son actividades verdaderamente gamificadas. Se refiere principalmente a un enfoque para mejorar la experiencia de las personas de un servicio o sistema mediante la incorporación de experiencias similares a los juegos en el servicio o la práctica (Kapp, 2012).

De acuerdo con Montoya (2013) los juegos, la enseñanza y el aprendizaje pretenden la adquisición de conocimientos, hábitos y capacidades, partiendo de la persona como entidad global. Las experiencias e intereses le permiten al ser humano aprender y generar conocimiento. También le permiten motivar, lo que provoca cambios positivos a nivel educativo. A pesar de las discrepancias existentes en las teorías de la motivación, la mayoría de los especialistas coinciden en la definición de motivación como el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta .

Kim (2015) expone varios casos de gamificación en diferentes áreas como por ejemplo tenemos a Fantasy Geopolitics, esta es una aplicación la cual fue desarrollada por Eric Nelson como herramienta auxiliar para estudiantes de noveno grado que cursan estudios sociales en el año 2009. Eric desarrollo el juego para que sus estudiantes tomaran interés por la geopolítica y aprendan a ver el mundo de las Noticias como algo relevante para sus vidas. Fantasy geopolítica comenzó como un borrador de sesión, en el cual los estudiantes seleccionan tres países para crear su equipo, en los cuales no podían constar ni estados Unidos ni china por su dominio en las noticias.

Los estudiantes tenían que rastrear historias basadas en los países de su equipo en las noticias, y por cada historia en las cual se mencionara sus países estos recibían puntos. La aplicación creada por Nelson ayudó a motivar a los estudiantes a aprender más sobre las noticias del mundo, ya que esta al ser una especie de juego los estudiantes no la vean como una tarea difícil de la escuela. También fue utilizada como herramienta de aprendizaje en curso de seis meses de cívica en los cuales se estudiaron las guerras mundiales en la historia de Estados Unidos.

2.3. Gamificación como Método de Enseñanza

La gamificación ha ganado un amplio espacio por su potencial para fomentar la motivación, los cambios de comportamiento, la competencia amistosa y la colaboración en diferentes contextos, así como la participación de los clientes, el desempeño de los empleados y la

lealtad social (Seaborn& Fels, 2015).

El trabajo empírico a través de disciplinas ha comenzado a explorar cómo la gamificación se puede utilizar en ciertos contextos y qué efectos comportamentales y experimentales gamification tiene en las personas en el corto y largo plazo. Un sector clave en el que la gamificación se está explorando activamente (principalmente por su potencial para motivar) es la educación. La motivación es uno de los predictores importantes de los logros académicos de los estudiantes, lo que influye en el esfuerzo y el tiempo que un estudiante dedica a aprender (Linehan, Kirman, Lawson y Chan, 2011).

Una de las características esenciales de los juegos es la motivación y compromiso intrínsecos, por lo que constituyen un apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje. La variedad de contextos, los diferentes enfoques, el estudio autoguiado, los roles participativos, incluso las evaluaciones se vuelven más dinámicas, ágiles y fáciles de abordar

Por otro lado, al incorporar la mecánica del juego en el diseño de un proceso de aprendizaje, el estudiante se involucra en una experiencia de aprendizaje productivo y, cambia su comportamiento de una manera deseable. Además, la gamificación utiliza aspectos motivacionales, con la finalidad de establecer recompensas, como puntos. E insignias, lo que origina el sentido de pertenencia al juego y al equipo que lo anima a alcanza metas y objetivos (Chou, 2014).

Por su parte, los estudiantes, a menudo, encuentran dificultades para comprender la relevancia de la teoría en sus estudios. Sin embargo, en el momento que la educación se halla encaminada junto a la tecnología, el despertar de una nueva retórica pedagógica surge en el diálogo entre profesor y alumno dentro de los linderos áulicos (McQuail, 2010).

Deterding et al. (2011) indican que el diseño del juego incorpora el uso de reglas y son las reglas las que distinguen entre juegos de la categoría más amplia de 'juego'. Ya que este debe ser libre, sin reglas y competitivos. Los juegos se utilizan para participar y fomentar la participación en una actividad educativa (Mäyrä 2008).

Participar en un juego es una forma muy diferente de la experiencia de observar uno y la mecánica de la comprensión y la interpretación son en consecuencia diferentes. La gamificación, en parte, implica añadir una forma diferente de experiencia a una actividad, agregando una nueva capa a un proceso existente que incorpora un nuevo nivel de significado simbólico o lúdico por encima y más allá de la actividad meramente instrumental de la tarea. La nueva capa de significado proporciona una mayor experiencia para el usuario y estimula la participación con la actividad transformada (Frasca, 2003).

Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) señalan que las actividades gamificadas pueden ser comprendidas en tres partes principales: las «affordances» motivacionales (las oportunidades que las actividades reales dan al sujeto o la mecánica del juego), el resultado psicológico El cambio resultante en el sentimiento acerca de una actividad durante y después de la actividad) y el resultado conductual (el cambio en el comportamiento después de la actividad gamificada).

Uno de los ejemplos más famosos de la gamificación -que viene de la "Fun Theory Initiative" de Volkswagen- fue la Escalera de Piano en el Odenplan en la que una escalera en una estación de tren se convirtió en un piano activado a pie. Esto dio lugar a un aumento significativo en el número de personas que usan la escalera en lugar de la escalera mecánica situada junto a ella (Huang y Soman 2013).

Paisley (2013) afirma que las actividades típicas utilizadas para gamificar una tarea o proceso incluyen el uso de puntos de recompensa sin valor, tablas de clasificación y tablas de líderes, medallas y bienes virtuales. Además de esto, quizás el aspecto lúdico de la gamificación sea la idea de una competencia regulada y "consecuente", la competencia que se produce bajo las reglas del juego y donde no hay penalización sustancial por fracaso. Esta competencia puede ser contra otro jugador o equipo o contra el logro previo, pero el elemento de competir o tratar de vencer a un rival o una puntuación anterior subraya el aspecto lúdico del juego (Deterding et al., 2011).

Este enfoque coincide bien con la primera categoría señalada por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) de motivational affordances. Los juegos se utilizan para participar y fomentar la

participación en una actividad educativa. Sin embargo, las otras dos categorías: los resultados psicológicos y los resultados conductuales tienden a ser menos bien servidos por la literatura sobre la gamificación en la educación.

Por otro lado, Obando, Pavón, Montenegro y Castellanos (2018) afirman que desde todo punto de vista es el estudiante quien sale beneficiado en un clase motivada e inspirada por un ambiente competitivo, ya que a través de App, este decide confrontar sus propios esquemas, desafiándose a sí mismo. Lo que resulta constructivo para el alumno que se ve inmerso en un ambiente de juego en un espacio netamente pedagógico.

2.4. Aspectos Cognitivos y Sociales

El juego, como impulsador de las actividades cognitivas, contribuye al desarrollo de su memoria y de su inteligencia, aplicando los procesos del pensamiento. Un estudiante que posea habilidades de aprendizaje, podrá moldear su personalidad y fortalecer su carácter. En este sentido, la lógica, el razonamiento, el orden, la deducción, la jerarquización y la suspicacia aparecen en sus conductas como factores que impulsan la toma de decisiones para jugar efectivamente. Los resultados de los diversos estudios revelan un potencial de facilitación de desarrollo de habilidades cognitivas en los niños que frecuentas juegos de video. Lo que aporta sustento a la influencia positiva que ejerce estas actividades en el desarrollo tanto de niños como adolescentes. Estos tienen el potencial necesario para la educación debido a que son fácilmente captados, tienen la capacidad de atraer la atención instantáneamente. Se ha reportado que acorde a la temática del juego se adquieren destrezas diversas áreas como estrategias o la capacidad resolver problemas utilizando poco recursos (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

El niño en el juego se relaciona con los demás y se integra en la sociedad de manera participativa, llevándolo a compartir sus emociones y convertirse en un ente sensible y solidario con los demás. En él, el estudiante crea estrategias que le signifiquen buscar soluciones y salir victorioso en las dificultades que encuentre. La creatividad, en esta edad, posee estímulos significativos, ya que el aspecto artístico se va fortaleciendo por los hábitos hasta transformarse en conductas positivas de sano entretenimiento (Jenking, 2004). En definitiva, la relación y al armonía de los seres humanos, se debe a la alegría de jugar en compañía.

Probablemente una de las mejores habilidades de la gamificación, es el desarrollo de la creatividad, puesto que varios ofrecen la posibilidad de crear personales, diseñarlos y mejorarlos; de esta forma se fomenta el aprendizaje visual y destrezas motrices (Olson, 2010). La creatividad es un tema central dentro de los videojuegos, la búsqueda de contenidos novedosos y atractivos, el producto impulsa la creatividad que a su vez afecta sectores como la concentración, deducción e interpretación de situaciones en la búsqueda de soluciones adecuadas (Karam, 2011).

No obstante, son muchos los factores que influyen en el desarrollo cognitivo y psicológico de un niño como la actividades que realiza, entorno que frecuenta, estímulos afectivos, sociales, responsabilidades que adquiere, entre otros (Rivero & Ceñal, 2005). Por ello, es necesario que se sometan a los estímulos adecuados para la edad y tiempo, situación que requiere un proceso metodológico óptimo y certero. Puesto que estos juegos también presentan desventajas, sobre todo cuando los niños acceden a ellos sin control alguno de un superior o mayor, ya que cuando los niños se exponen negativamente pueden recibir un impacto emocional desfavorable (Contreras, 2003). Los niños menores usualmente no discriminan entre la realidad y la fantasía, puesto que consideran que lo que ven es real, y con ello van modelando su comportamiento llegando a adoptar conductas insensibles antes actitudes violentas. E incluso, pueden llegar a niveles de pensamiento y conductas agresivas con una interacción social hostil (Abanes, 2006).

2.5. Consecuencias del mal uso de la Gamificación

Un aspecto sensible sobre el abordaje de la gamificación como recurso lúdico, es la desviación del verdadero sentido de esta herramienta en la sala de clases, el estudiante

puede perder la orientación del maestro y se hace uso erróneo del internet a través del teléfono inteligente, lo que obstaculiza la capacidad para administrar y equilibrar el tiempo, la energía y la atención, lo que lleva a cambios en el estilo de vida y déficits de comportamiento. Esto deriva a otros factores que afectan la motivación, la recompensa, la memoria y diversos aspectos del funcionamiento psicológico. Por otro lado, el uso compulsivo de Internet y los videojuegos causa la desinhibición, la facilidad de acceso, la estimulación del contenido, la disociación (distorsión del tiempo), el anonimato percibido y la activación de vías de recompensa neurobiológica (Greenfield,2017)

De acuerdo a Ries (2014) la adicción se caracteriza por la incapacidad de abstenerse constantemente, el deterioro en el control de la conducta, el deseo, la disminución del reconocimiento de problemas significativos con los comportamientos y las relaciones interpersonales, y una respuesta emocional disfuncional. Al igual que otras enfermedades crónicas, la adicción a menudo involucra ciclos de recaída y remisión. Sin tratamiento o participación en actividades de recuperación, la adicción es progresiva y puede resultar en discapacidad o muerte prematura.

Un estudio transversal realizado sobre adicciones al uso de Internet, los juegos en línea y las redes sociales en línea, asociados con síntomas depresivos entre adultos jóvenes en China, Singapur y los Estados Unidos, arrojó los siguientes resultados: los estudiantes varones eran más adictos a Internet y los juegos en línea, mientras que las mujeres eran más adictas a las redes sociales en línea. En comparación con los estudiantes en los Estados Unidos, los estudiantes chinos y singapurenses eran más adictos al uso de Internet y las redes sociales en línea. Luego, la adicción relacionada con Internet es una nueva preocupación de salud pública de los adultos jóvenes, específicamente aquellas que se encuentra asociada a síntomas depresivos (Tang, Koh & Gan, 2017).

Por otro lado, los teléfonos inteligentes pueden mantener a los usuarios en "piloto automático", respondiendo a la vida en un nivel automatizado e inconsciente, impidiendo que uno tome decisiones saludables. Los usuarios pueden aislarse socialmente, volverse intolerantes al aburrimiento y mantener una distracción constante de su situación actual. En resumen, los usuarios pueden volverse sobreestimulados y la atención disminuida (Kaliebe & Weigle, Edit. 2018).

De acuerdo a Greenfield (2017), en la medicina, se debe tratar primero, el aspecto de la adicción, ya que el tratamiento de los síntomas y trastornos psiquiátricos concomitantes tiende a ser ineficaz. Las afecciones psiquiátricas, como el TDAH, la depresión, los trastornos de ansiedad y el trastorno del espectro autista, suelen ser premórbidas y, como consecuencia de todas las adicciones, son secuelas de la adicción.

3. Metodología

El presente estudio posee un enfoque cualitativo, ya que se pone de manifiesto algunas perspectivas acerca de la gamificación y su vínculo con la enseñanza, lo que coadyuvó a fundamentar la fundamentación de la manera dinámica de enseñar y aprender, siendo el estudiante el protagonista de todo el ensamble educativo. Los criterios de búsqueda fueron: la gamificación, el proceso enseñanza-aprendizaje, el internet, los juegos y los procesos cognitivos de quien aprende. Además se consideró los temas de adicción a la gamificación, por ser este un instrumento cuyas aplicaciones juegan un factor importante por las imágenes, lo visual, los colores y sonidos que atraen la mente y las emociones de niños y jóvenes.

4. Conclusiones

La gamificación se ha constituido como un método pedagógico en el proceso enseñanza-aprendizaje. A través de la revisión literaria se pudo evidenciar los aportes significativos que las aplicaciones móviles y juegos gamificados dan cuenta de resultados exitosos dentro del salón de clases.

Por otro lado, la gamificación de la educación es un aspecto que aún se encuentra en desarrollo, pero ha sido considerada como un factor de motivación en el diseño de la clase

áulica, por la incorporación de elementos de diseño de juegos en entornos educativos. Lo que ha permitido crear un aula más interactiva. Este recurso también se lo puede extender como una ayuda extra curricular, para que el estudiante pueda continuar con su aprendizaje, fuera del aula escolar. Sin embargo, el mal uso o el abuso de la aplicación web o móvil, puede desencadenar una adicción a la tecnología, desmereciendo el verdadero objetivo que es el aprendizaje académico.

Un aspecto relevante dentro de la literatura es que la ciencia pedagógica está apostando por una educación más dinámica, en donde el eje central sea el estudiante, quien se podrá nutrir de las nuevas tecnologías en un concepto más enriquecedor a través de la gamificación aplicada por sus maestros y sus pares. Al mismo tiempo, esto coadyuva a un cambio generacional en donde se pueda confluír los juegos digitales, la actitud de cambio y la ética, entendidos en un marco de respeto y de progreso.

Las imágenes vívidas y los contrastes de tiempo y espacio que se exponen en la pantalla crean un mundo mágico que complementa el aprendizaje de la era global en el cual todos estamos inmersos. Nuestros estudiantes son buscadores de actividades lúdicas en donde el aprendizaje sea más dinámico y más llevadero. Las imágenes, si no lo son todo, tienen un papel preponderante en la adquisición y fijación de conocimientos, Así como existen personas que aprenden ortografía visualmente, los hay quienes fijan el conocimiento auditivamente.

Referencias Bibliográficas

- Abanes, R. (2006). What every parent needs to know about video games. Oregon: Harvest House Publishers.
- Cohen, A. M. (2011). The gamification of education. *The Futurist*, 45(5), 16-17. Recuperado de :<https://search.proquest.com/docview/884627174?accountid=36753>
- Contreras, F. (2003). Brutalidad en los videojuegos e internet. *Rev Latinoamericana de comunicación* , 2003 (83), 68-73.
- Chou, Y.-K. (2014). Gamification to improve our world. Lausanne. "Gamification is the craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). ACM.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *interactions*, 19(4), 14-17.
- Frasca, G. (2003). "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place." In *Level Up, Digital Games Research Association (DiGRA) Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 92-99. Utrecht: Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA).
- Fogg, B. J. (2002). *Persuasive technology: using computers to change what we think and do*. Ubiquity
- Greenfield, David N. (2017). Treatment Considerations in Internet and Video Game Addiction: A Qualitative Discussion en: *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 2018-04-01, Volumen 27, Número 2, Páginas 327-344, Elsevier Inc.
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference on* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Huang, W. H. Y. & Soman, D. (2013). *A Practitioner's guide to gamification of education*. Behavioural Economics in Action Report Series.
- Huotari, Kai, and Juho Hamari. 2011. "'Gamification' from the Perspective of Service Marketing." Paper presented at the Computer Human Interactivity Workshop, Vancouver, May 7-12.
- Jenkins, H. (2004): 'Game Design as narrative architecture', en *Computer*, nº 44(3), pp. 118-130.

- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In Proceedings of Level Up: Digital Games Research Conference, 30-45. Accessed: 22/11/2012 - <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Kaliebe, K. & Weigle P. Editores (2018) Youth Internet Habits and Mental Health en en: Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America, 2018-04-01, Volumen 27, Número 2
- Kapp, Karl M. 2012. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Wiley
- Karam, J. (2011). Creatividad y videojuegos:nuevos paradigmas en la generacion de aprendizaje autónomo. *Repert.med.cir* , 20 (1), 45-50.
- Kim, B.. (2015). Gamification in Education and Libraries. Library Technology Report, Chapter 4, pp.20-28.
- Montoya-Suárez, E. Pulgarín-Mejía. (2013). "Enseñanza en la Ingeniería de Software: Aproximación a un Estado del Arte", *Lámpsakos*, N° 10, pp. 76-91.
- Neal, L. "Predictions for 2003: E-Learning's Leading Lights Look Ahead," *eLearn Magazine*, Vol. 2003, Issue 1, January 2003.
- Leaning, M. (2011). A study of the use of games and gamification to enhance student engagement, experience and achievement on a theory-based course of an undergraduate media degree. *Journal of Media Practice*. Vol. 16, No. 2, 155-170.
- Linehan, C., Kirman, B., Lawson, S. Y Chan, G. (2011). Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games.
- Mäyrä, Frans. 2008. An Introduction to Games Studies: Games in Culture. London: Sage.M.
- Prensky, Digital Game-Based Learning, New York:McGraw-Hill, 2001
- McQuail, Dennis. 2010. McQuail's Mass Communication Theory. London: Sage.
- Muntean, C. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. Obtenido de http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf
- Obando, Jorge A., Pavón, Jerson E., Montenegro, Gerson y Castellano, María T. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios* Vol. 39 (Número Especial CITED) Año 2018. Pág. 8. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>
- Olson, C. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology* , 14 (2), 180-7.
- Ovallos, David, Villalobos, Bertha, De la Hoz, Sandra y Maldonado, Doyreg.(2016). Gamificación para la gestión de la innovación a nivel organizacional. Una revisión del estado del arte. *Revista Espacios*. Vol. 37 (N° 08) Año 2016 Pág. 2. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a16v37n08/16370803.html>
- Paisley, V. (2013). Gamification of Tertiary Courses: An Exploratory Study of Learning and Engagement. In H. Carter, M. Gosper and J. Hedberg (Eds.), *Electric Dreams*. Proceedings ascilite 2013 Sydney. (pp.671-675)
- Ries RK, editor. (2014). The ASAM principles of addiction medicine. 5th edition. Philadelphia: Wolters Kluwer.
- Rivero, J., & Ceñal, M. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatr Integral* , 9 (1), 20-4.
- Ryan, R.M. y Deci, E.L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55 (1) (2000), pp. 68-78
- Seaborn, K., y Fels, D. (2015). Gamification in theory and action: A survey Volume 74, Pages 14-31
- Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. (2005). Video Games and the future of learning. *Phi Delta Kappan* , 105-11.

Tang, CS., Koh, YW. & Gan, Y. (2017). Addiction to Internet Use, Online Gaming, and Online Social Networking Among Young Adults in China, Singapore, and the United States.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29191049>

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano. 72-78

Zemsky, R. Y Massey, W.E. (2004). "Why the E-Learning Boom Went Bust," Chronicle of Higher Education, Vol. 50, p. B6

1. Facultad de Comunicación. Universidad Espíritu Santo. (Ecuador) , Máster en Educación Superior. Correo electrónico: mariaegodoy@uees.edu.ec

Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015
Vol. 40 (Nº 15) Año 2019

[\[Índice\]](#)

[En caso de encontrar algún error en este website favor enviar email a [webmaster](#)]

©2019. revistaESPACIOS.com • Derechos Reservados