



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1751>

Ciencias de la educación
Artículo de investigación

*La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación
Básica Superior*

*Gamification as an asynchronous communication strategy in Higher Basic
education*

*Gamificação como estratégia de comunicação assíncrona no Ensino
Fundamental Superior*

Sully Viviana Zambrano-Cuadros ^I
szambrano7010@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9332-1548>

Concepción Elizabeth Marcillo-García ^{II}
cmarcillo@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9952-6819>

Correspondencia: szambrano7010@pucesm.edu.ec

***Recibido:** 20 de enero de 2021 ***Aceptado:** 04 de febrero de 2021 * **Publicado:** 25 de febrero del 2021

- I. Licenciada en Informática, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.
- II. Magister en Desarrollo Educativo, Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, Doctora en Ciencias Pedagógicas, Diplomado en Autoevaluación y Acreditación Universitaria, Diplomado en Liderazgo Educativo, Docente de Segunda Enseñanza Especialidad Educación Parvularia, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Parvularia, Doctora en Ciencias de la Educación Especialización Pedagogía, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.

Resumen

La gamificación como estrategia consiste en usar juegos en contextos no lúdicos que el docente debe desarrollar para crear en los estudiantes el interés académico y lograr en ellos aprendizajes significativos. Esta investigación tiene como objetivo identificar los beneficios del uso de la gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación básica superior. Para realizar este trabajo investigativo se aplicó una metodología mixta, bajo el enfoque cualitativo se realizó un análisis documental e interpretación de contenidos con el método inductivo-deductivo, bajo el enfoque cuantitativo se aplicó una encuesta con referencia de muestra de 22 docentes que laboran en el nivel de básica superior. Las bases teóricas están dadas en la gamificación, beneficios de la gamificación, comunicación asincrónica y beneficios de la comunicación asincrónica. Los docentes conocen sobre la gamificación, pero no la implementan en el proceso de enseñanza ya que se cree que se necesita de tecnología para aplicarla. El aporte innovador de esta estrategia busca a través de los elementos del juego, el proceso formativo de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación; comunicación asincrónica; estrategia metodológica; juegos.

Abstract

Gamification as a strategy consists of using games in non-playful contexts that the teacher must develop in order to create academic interest in students and achieve significant learning in them. This research aims to identify the benefits of the use of gamification as an asynchronous communication strategy in higher basic education. To carry out this investigative work, a mixed methodology was applied, under the qualitative approach, a documentary analysis and interpretation of contents was carried out with the inductive-deductive method, under the quantitative approach, a survey was applied with a sample reference of 22 teachers who work in the higher basic level. The theoretical bases are given in gamification, benefits of gamification, asynchronous communication and benefits of asynchronous communication. Teachers know about gamification, but do not implement it in the teaching process since it is believed that technology is needed to apply it. The innovative contribution of this strategy seeks through the elements of the game, the formative process of the students.

Keywords: Gamification; asynchronous communication; methodological strategy; games.

Resumo

A gamificação como estratégia consiste na utilização de jogos em contextos não lúdicos que o professor deve desenvolver para despertar o interesse acadêmico nos alunos e obter neles uma aprendizagem significativa. Esta pesquisa tem como objetivo identificar os benefícios do uso da gamificação como estratégia de comunicação assíncrona na educação básica superior. Para a realização deste trabalho investigativo, aplicou-se uma metodologia mista, sob a abordagem qualitativa, foi realizada uma análise documental e interpretação de conteúdos com o método indutivo-dedutivo, sob a abordagem quantitativa, foi aplicada uma survey com uma amostra de referência de 22 professores que atuam no nível básico superior. As bases teóricas são dadas em gamificação, benefícios da gamificação, comunicação assíncrona e benefícios da comunicação assíncrona. Os professores conhecem a gamificação, mas não a implementam no processo de ensino, pois acredita-se que seja necessária tecnologia para aplicá-la. A contribuição inovadora desta estratégia busca através dos elementos do jogo, o processo formativo dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação; comunicação assíncrona; estratégia metodológica; jogos.

Introducción

Las generaciones actuales de estudiantes, han desarrollado nuevas tendencias al momento de aprender, estas necesidades exigen al docente buscar nuevas metodologías y estrategias de enseñanza, donde el alumno pase a tener un papel activo y protagonista de su aprendizaje.

La gamificación está alcanzando cada vez más notabilidad en la aplicación de la enseñanza, considerada como una estrategia (Oliva, 2016; Isaac, Rivera, & Delgado, 2017) que busca objetivos específicos en el aprendizaje, como cooperación y participación de los estudiantes.

Cuando se trata de buscar tácticas que ayuden al docente a mejorar la enseñanza, Aranda & Caldera (2018), consideran: “El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal” (p.43).

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

Esta nueva estrategia dentro del sistema educativo se puede aplicar en las instituciones educativas, con la pedagogía y didáctica adecuada para ayudar a mejorar el aprendizaje de los alumnos (Torres & Romero, 2018; Hernández, Suarez, & Rico, 2017).

Gamificar busca procesos de aprendizaje basados en la utilización del juego educativo, para el desarrollo de conocimientos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la integración, motivación por el contenido y desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Entre los beneficios de la gamificación están las oportunidades que se dan en relación al aprendizaje, donde desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas, creando una retroalimentación positiva, además confianza en el proceso de participación y colaboración (Jurado & Dueñas, 2020), esta coalición fomenta la sana competencia y el desafío en superar los niveles de dificultad, contando con la ayuda del docente quien da la respectivo realimentación casi de una manera inmediata.

Con la presencia de la pandemia el sistema educativo se ha visto en la necesidad de cambiar las metodologías de enseñanza en todos los niveles, maneras de poder llegar al estudiante con innovaciones que puedan mantener a los estudiantes en un nivel donde no se conviertan en desertores, la comunicación asincrónica entre docentes y educandos, permite aplicar la estrategia de la Gamificación, favoreciendo la educación, independientemente del tiempo y el espacio.

Según los autores Gerardo, Garza, Luna, & Barrientos (2014), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas y dispositivos, que cada uno tiene características y posibilidades de formación específicas que se deben considerar al momento de crear los contenidos educativos y de programar las actividades formativas (pag.36).

Cuando se habla de gamificación se piensa en tecnología, pero no siempre es imprescindible su uso en el diseño de las rutinas gamificadas para aumentar la motivación de los estudiantes y obtener resultados positivos (Cornella, Estebanell, & Brusi, 2020).

La educación desde casa ha tenido que ser adoptada en estos tiempos de emergencia, con la incorporación de las herramientas que proporciona las tecnologías de la información y la comunicación en procesos pedagógicos, estas pueden ser sincrónicas o asincrónicas.

La comunicación asincrónica representa que los participantes utilizan el sistema de conexión en tiempos diferentes, y no están conectados el emisor y el receptor simultáneamente; habiendo varias herramientas como el correo electrónico, foros, whatsApp, blogs, wikis.

Entre las mayores ventajas de este tipo de comunicación, es que toda información queda guardada, de esta manera se puede recurrir a esta en cualquier momento, así mismo una de la mayor desventaja es que el docente no se puede asegurar si los mensajes enviados son leídos por los alumnos.

El objetivo de este trabajo es identificar los beneficios del uso de la gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la Educación Básica Superior, para la implementación frecuente dentro de la enseñanza y como resultado se tendrá estudiantes motivados con un mayor interés en su aprendizaje, con clases dinámicas siendo más reflexivos, competitivos e innovadores.

Desarrollo

Gamificación

El uso de la gamificación es una mecánica de juegos que ha tomado interés en los ámbitos educativos -profesionales para obtener mejores resultados, es por esto que muchos autores se han interesado en conocer más sobre esta estrategia que ayuda a absorber conocimientos y mejorar habilidades.

Según Rodríguez & Santiago (2015) el término Gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales.

Si bien la gamificación tiene sus inicios en el mundo del marketing, en el tema educativo también busca motivar a los alumnos, para que el aprendizaje que ellos adquieran sea significativo, generando experiencias positivas.

La gamificación es una estrategia de enseñanza que utiliza mecánicas y elementos para elaborar un contexto de juegos, con el propósito de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia que favorezca la estimulación y la implicación dentro del proceso de aprendizaje. Según (Maíz, 2019) el estudiante toma un papel importante como protagonista y el docente el de facilitador.

Al aplicar nuevas tácticas se pretende mantener el interés de los estudiantes, así el proceso de enseñanza aprendizaje no será aburrido ni tedioso, disminuyendo la falta de compromiso que presentan algunos escolares al momento de cumplir con sus actividades (Ortíz-Colón, Jordán, & Agreda, 2018).

Gamificar es diseñar como si fuera un juego, pero asumiendo la seriedad del objetivo que se pretende, se puede realizar en áreas como marketing y educación. Los estudiantes deben involucrarse, sintiendo su progreso para tomar sus decisiones, asumiendo retos y sintiéndose satisfecho durante el proceso para ser reconocidos por sus logros (Gallego, Molina, & Llorens, 2014). Es importante que los juegos a ser aplicado sean novedoso y atractivos, estos tienen que tener niveles de recompensas y que se puedan ejecutar de forma individual o grupal.

Beneficios de la gamificación

Como estrategia que involucre la responsabilidad y el compromiso por consolidar un aprendizaje significativo en el ámbito educativo (Marín, 2015).

Al tomar en cuenta que los adolescentes se divierten en los juegos, se debe aprovechar las dinámicas de estos para guiarlos hacia las áreas educativas pertinentes. Ya que, al estar en un ambiente que a ellos les gusta se sienten más cómodo, ayudándolos en su aprendizaje cognitivo, además de interactuar con otros compañeros (Quizhpi, 2018).

Entre los beneficios que conlleva la implementación de la gamificación podemos encontrar: la motivación que garantiza que el estudiante se interese por los temas académicos mientras se entretiene (Ruth, 2016), que interiorice conocimientos, desarrolla o mejora habilidades cognitivas para tomar decisiones y resolver problemas (Dueñas & Jurado, 2017) e incentivar el ánimo de superación.

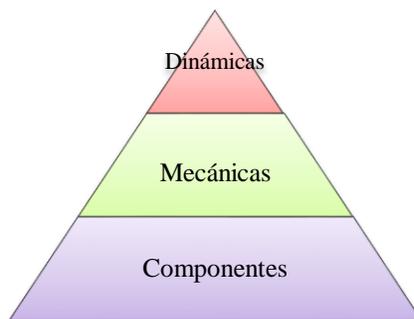
También como beneficios de este tipo metodología (Erazo, 2020) indica, que la relación entre docente y estudiante se fortalece, ya que ellos toman una actitud de confianza y estarán más abierto a aprender.

Elementos de la gamificación

Para aplicar la gamificación hay que conocer cuáles son sus elementos, en este contexto (Werbach & Hunter, 2012) la clasifican en tres categorías.

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

Imagen 1: Pirámide de los elementos de la gamificación (Kevin, Werbach, 2012)



Las dinámicas son la razón que mueve al estudiante a participar en la actividad de gamificación, las mecánicas es lo que ofrece el juego en el desarrollo para que el estudiante se involucre del mismo y, componentes son los recursos y las herramientas que usamos para realizar la planificación. La unión de estos tres elementos es lo que genera la gamificación como se presenta en la imagen 1.

Tabla 1: Muestra de dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación

Dinámicas	Narrativa	Historia en la que se ve envuelto al acceder al sistema.
	Emociones	Aquello que provoca curiosidad, competitividad
	Relaciones	Interacciones entre usuarios
	Restricciones	Limitaciones que va marcando el sistema de usuarios
	Progresión	Avance que percibe el usuario en los objetivos marcados en el sistema.
Mecánicas	Desafíos	Problemas planteados que requiere de esfuerzo para su solución
	Suerte	Sucesos que aparecen al azar y que favorecen o retrasan el progreso del usuario
	Realimentación	Feedback constante a los usuarios del progreso en sus actuaciones
	Adquisiciones de recursos	Recolectar recursos del juego que pueden canjearse por otro más valioso.
	Recompensas	Premio que se otorga a un usuario que alcance un hito
	Transacciones	Acciones de intercambio de recurso entre los usuarios de un sistema.
	Turnos	Participación ordenada de usuarios

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

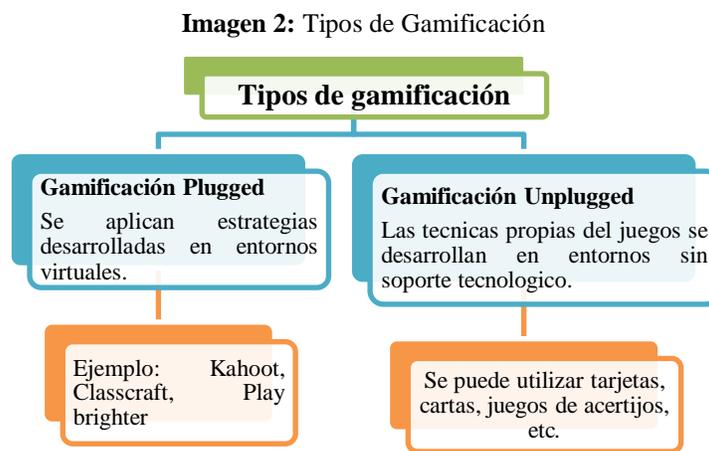
	Estados de éxitos	Momentos en el que alcanza el objetivo planteado por el sistema
Componentes	Misiones	Pruebas a superar para pasar de nivel
	Combate	Competiciones intelectuales o de habilidad entre jugadores
	Equipos	Agrupación de jugadores para alcanzar un objetivo común
	Logros	Éxitos obtenidos
	Colecciones	Espacio para almacenar logros: medallas, niveles, etc.
	Regalos	El juego proporciona una bonificación a un usuario al azar
	Tablas de clasificación	Información del progreso de los usuarios del sistema
	Niveles	Estado del progreso del usuario
	Puntos	Valor numérico del progreso del usuario
	Social	Posibilidad de comunicación entre usuarios

Fuente: Realizado a partir de la información de (Cejas, 2015)

En la tabla 1 se observa elementos necesarios para realizar una gamificación, que darán un mejor resultado.

Para realizar una gamificación deben considerarse nuevas herramientas, considerando que el dominio de esta estrategia no está en el uso de la tecnología, si no en el diseño y procesos, requiriendo de ella cuando sea necesaria (García, Martín, & Díaz, 2019).

En la Imagen 2, se puede ver como los tipos de gamificación de acuerdo a los entornos que se desarrollan.



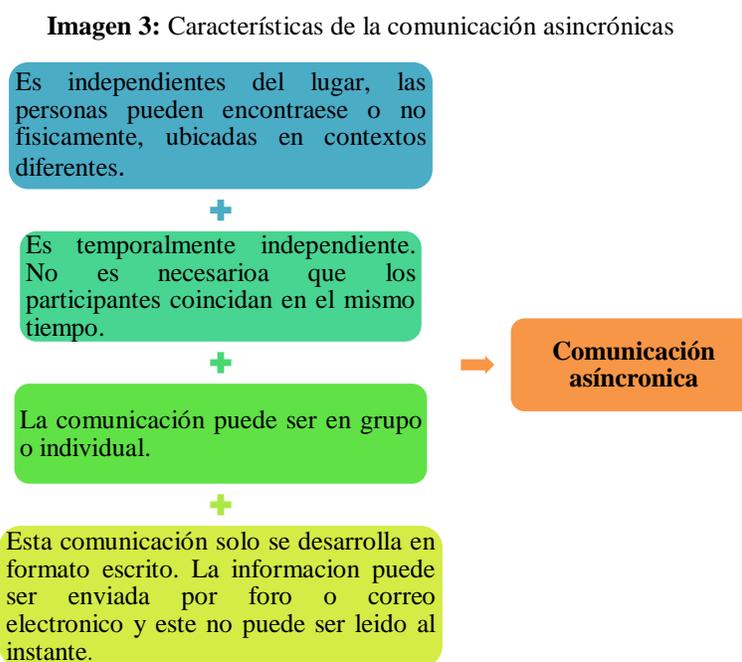
Fuente: Elaborado a partir de la información de (González, 2019)

La gamificación se puede desarrollar en diferentes entornos virtuales o presenciales, y también sin contar con un soporte tecnológico, aquí se aplica la comunicación asincrónica.

Comunicación asincrónica

Para los autores (Rodríguez, Pérez, & Rodríguez, 2016) la comunicación asincrónica se establece entre dos o más personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal (Pag.85)

En la figura 3, observamos las características de la comunicación asincrónica



Fuente: Elaborado a partir de la información de (Lay, y otros, 2019)

Beneficios de la comunicación asincrónica

A través de varias modalidades ya sea de forma presencial o a distancia, la estrategia de la gamificación se puede efectuar con diferentes dispositivos móviles para fomentar las destrezas de los estudiantes (Peñalva, Aguaded & de Casas-Moreno, 2018)

Como implementación de nuevas estrategias dentro del aula o para trabajar de manera asincrónica ya que ayuda al docente a trabajar con estudiantes que no cuentan con un medio tecnológico a la mano, se puede aplicar la gamificación (Díaz, 2018)

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

Al momento de usar un tipo de juego en la educación parece una utopía; pero los avances relacionado con la tecnología y el uso de redes sociales han hecho posible implementar juegos educativos o considerados serios con tareas aplicables en el aprendizaje (Aguilera, Fúquene, & Ríos, 2014)

En ocasiones los docentes y los estudiantes no poseen de una plataforma en línea, ni de herramientas tecnológicas, es por esto que la estructura de la gamificación debe ser flexible para trabajar en diferentes situaciones y en distintas materias (Melchor, 2013), por esto se plantea el desarrollo de herramientas divertidas fáciles de utilizar.

El juego

El juego es una actividad de esparcimiento, que tiene la cualidad de enseñar a través de las herramientas utilizadas para realizarlo, una actividad que ha estado desde antes de la primera escuela, es a través de los juegos que se ha aprendido adquirir capacidades básicas y socializar con las demás personas (Díaz, 2018).

Metodología

Para la presente investigación se aplicó una metodología mixta, bajo el enfoque cualitativo se realizó análisis documental e interpretación de contenidos con los métodos: deductivo-inductivo que permitió obtener información para el análisis de lo general a lo particular sobre el uso de la gamificación y los beneficios como estrategia de comunicación asincrónica en la educación básica superior.

Bajo el enfoque cuantitativo se aplicó una encuesta virtual a docentes de básica superior de varias instituciones educativas, con el objetivo de determinar si la gamificación favorece al proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel básico superior. Para obtener los datos se elaboró un cuestionario de Google Form con 8 preguntas de respuestas cerradas con una población de 65 docentes, estipulando una muestra de 22 participantes.

Análisis y discusión de los resultados

Después de haber analizado la información bibliográfica en que se basa la investigación y de haber aplicado el instrumento de recolección de datos, donde se utilizó una encuesta de 8 preguntas, para

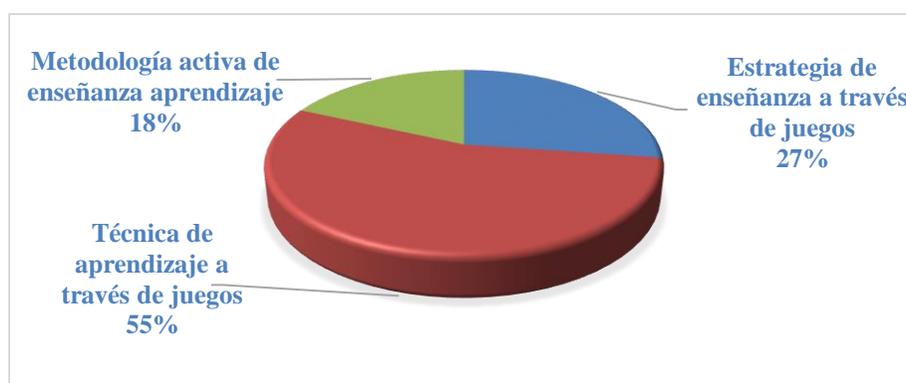
La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

obtener los datos, se procede al análisis aplicando la estadística mediante la representación de gráfico mediante el programa Excel.

A través de los resultados se evidenció que la mayoría de los encuestados conocen la gamificación, pero que no la incluyen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de que concuerdan que la gamificación general habilidades y destrezas cognitivas en los educandos.

En la figura 1 se ven los resultados sobre la pregunta, ¿Cómo define usted la gamificación?

Figura 1: Varias definiciones de la gamificación



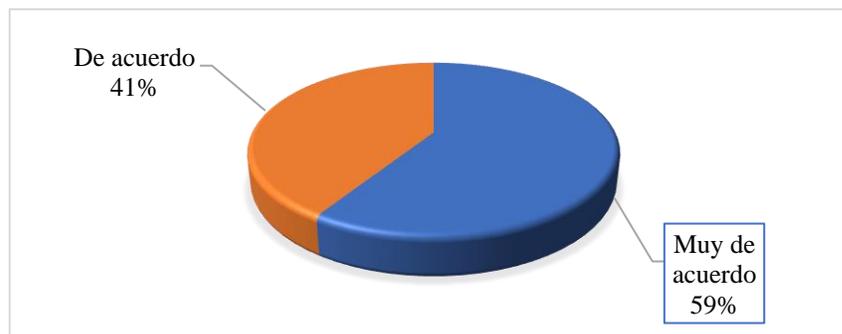
Fuente: Docentes encuestados

En los resultados de la figura 1, se evidencia que el 55% de los encuestados definen la gamificación como una técnica de aprendizaje a través de juegos. el 27% se inclina a que es una estrategia de enseñanza a través de juego y un 18% considera la gamificación como una metodología activa de enseñanza aprendizaje. A pesar que se la da algunas definiciones, la gamificación cada día gana espacios dentro del ámbito educativo por ser lúdica, ayudando en la interiorización de conocimientos de forma más divertida (Gaitán, 2013).

En la figura 2 se muestran resultados de la pregunta ¿La aplicación de la gamificación genera habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos?

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

Figura 2: Gamificación genera habilidades y destrezas cognitivas

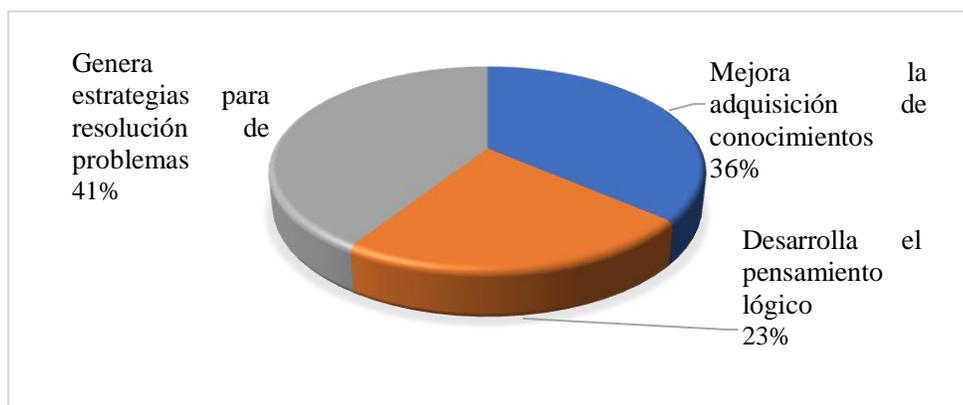


Fuente: Docentes encuestados

De acuerdo a los resultados observamos que el 59% de los encuestados están muy de acuerdo y un 41% de acuerdo, en que la aplicación de la gamificación genera habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos. A pesar de conocer los beneficios de la gamificación no todos los docentes la aplican como una estrategia innovadora de enseñanza.

En la figura 3 se encuentran los resultados acerca de la pregunta ¿Qué tipo de destrezas y habilidades cognitivas se desarrollan con la aplicación de la gamificación?

Figura 3: Destrezas y habilidades cognitivas que se desarrollan con la gamificación



Fuente: Docentes encuestados

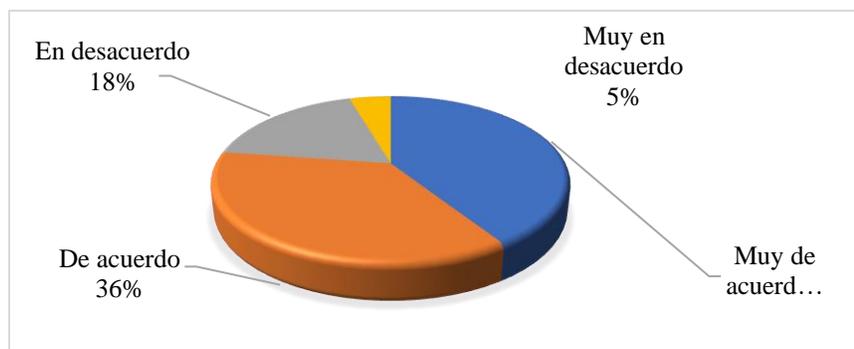
Los resultados observados en la figura 3 son que el 41% responden que la aplicación de la gamificación genera estrategias para resolución de problemas, el mayor porcentaje de los encuestados concuerdan que el uso de la gamificación permite fortalecer la adquisición de

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

conocimientos y de habilidades prácticas en la resolución de desafíos y problemas (González, Almeida, Torres & Traba, 2020).

En la figura 4 se muestran los resultados obtenidos sobre la pregunta ¿Es necesaria la tecnología para la aplicación de la gamificación?

Figura 4: Necesaria la tecnología en la aplicación de la gamificación



Fuente. Docentes encuestados

Como se observa en la figura 4, el 41% de los encuestados manifiestan que están muy de acuerdo, el 36% están de acuerdo con la necesidad de la tecnología en la aplicación de la gamificación. Sin duda la tecnología es una aliada, pero es importante mencionar que la gamificación es posible para los docentes, ya que se puede realizar sin necesidad de dispositivos complicados y aplicar técnicas lúdicas (Díaz, 2018).

Conclusiones

Después de realizar la investigación y haber obtenido los resultados se pudo evidenciar que la mayor parte de los docentes encuestados conocen la gamificación, reconociendo que su aplicación es útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrolla destrezas y habilidades cognitivas, utilizando los juegos para mejorar de forma positiva el aprendizaje.

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica ayuda al docente a valorizar de mejor manera el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de manera individual, además de brindarles la motivación necesaria propia de esta estrategia, que debe ser elaborada adecuadamente, con las mecánicas y dinámicas que necesite. Sin olvidar los contextos de los

estudiantes ya que ellos responden de manera diferente, por lo que es necesario pensar en métodos interdisciplinarios al momento de realizarlos.

Con la aplicación de la gamificación se busca maneras de innovar con nuevos parámetros de aprendizaje, y que el proceso educativo se vuelva una experiencia significativa, con el fin de lograr un mayor compromiso de parte de los estudiantes.

Referencias

1. Aguilera, A., Fúquene, C., & Ríos, W. (2014). Aprender jugando: el uso de técnicas de gamificación en entorno de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 125-143. Obtenido de: <https://bit.ly/3relNoK>
2. Aranda, M. & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educ@rmos*. 8(31). Obtenido de: <https://bit.ly/3jKo8oI>
3. Cejas, M. (2015). Uso de la Gamificación para la obtención de competencias en 3er curso de Educación Primaria. Propuesta de intervención en el centro público Bolivia de Madrid en el curso 2015-2016. Madrid, España. Obtenido de: <https://bit.ly/36CJCib>
4. Cornella, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificaci+on y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones genretals y alguno ejemplo para la enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19. Obtenido de: <https://bit.ly/3trXJRi>
5. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification:Toward a Definition., (págs. 12-15). Obtenido de: <https://bit.ly/3pTlfnW>
6. Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Mediterranea de comunicación*, 61-73. Obtenido de: <https://bit.ly/39LPW8N>
7. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. Obtenido de: <https://bit.ly/3dzhT6r>
8. Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docentes. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*, (págs. 1-2). Oviedo. Obtenido de <https://bit.ly/33BnO4R>

La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

9. García, C., Martín, M., & Diaz, E. (2019). Protocolo: gamificar una asignatura son tecnología avanzada. *Workin Papers on Opertation Management*, 20-35. Obtenido de: <https://bit.ly/3jk7v2U>
10. Gerardo, M., Garza, E., Luna, C., & Barrientos, B. (2014). EL DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN SINCRÓNICA Y ASINCRÓNICA EN EL. *Proyectos institucionales y de vinculación*(4), 36-43. Obtenido de: <https://bit.ly/2MRViqc>
11. González E., Almeida, M., Torres, A. & Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente del contador y del auditor. *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164. Obtenido de: <https://bit.ly/3dooDE2>
12. González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacio de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Obtenido de <https://bit.ly/2MRVvtu>
13. Hernández, L., Suarez, S., & Rico, D. (2017). La gamificación y arquitectura funcional: estrategia práctica en el proceso de enseñanza /aprendizaje usando la tecnología. *Ingenio UFPSO*, 14. Obtenido de: <https://bit.ly/2Lk7wYn>
14. Isaac, P., Rivera, E., & Delgado, M. (2017). Mejoras de hábitos de vida saludable en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutrición Hospitalaria*. Obtenido de http://scielo.isciii.es/pdf/nh/v34n4/26_original.pdf
15. Jurado, P., & Dueñas, A. (25 de noviembre de 2020). *Educaweb*. Obtenido de: *Educaweb*: <https://bit.ly/3oOcbFY>
16. Lay, N., Márceles, V., Parra, M., Pirela, A., De Castro, N., Yarzagaray, J., . . . Ramirez, J. (2019). Uso de las herramientas de comunicación asincrónicas y sincrónicas en la banca privada del municipio Maracaibo (Venezuela). *Espacios*. Obtenido de: <https://bit.ly/2O7gDww>
17. Maíz, C. (2019). *Por qué gamificar en la educación superior*. Madrid: Dykinson. Obtenido de: <https://bit.ly/2LhgZPY>
18. Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. In: *Digital Education Review*(27), 2. Obtenido de: <https://bit.ly/3cFEKMZ>
19. Melchor, E. (2013). Gamificación y E- Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. *EFQUEL* , 137-144. Obtenido de: <https://bit.ly/3pNbU0Q>

20. Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118. Obtenido de: <https://bit.ly/3oPwWuo>
21. Ortíz-Colón, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación e Investigación*, 1-17. Obtenido de: <https://bit.ly/3jjptTp>
22. Peñalva, S., Aguaded, I., & De Casas Moreno, P. (2018). El uso de la gamificación como metodología educomunicativa en el contexto universitario. *Gamificación en Iberoamérica, Experiencias desde la comunicación y la educación*. Recuperado de: <https://bit.ly/3qEvvRb>
23. Quizhpi, L. (2018). La Estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje (tesis de postgrado). Ambato, Quito: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de: <https://bit.ly/36Z3NqT>
24. Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación*. Barcelona: OCEANO S.L.U. Obtenido de: <https://bit.ly/36HUOKn>
25. Rodríguez, L., Pérez, M., & Rodríguez, M. (2016). Las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica en la clase presencial. *Conrado*, 84-86. Obtenido de: <https://bit.ly/39LofNC>
26. Torres, A., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamerica, Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Quito: Universitaria Abya-Yala. Obtenido de: <https://bit.ly/3avnkjC>
27. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thin.king can revolutioniza your business*. Piladelphia: Wharton Digital Press.