

LA PARTICIPACIÓN DE LA FAMILIA EN LA ESCUELA, UNA PROPUESTA DE TRABAJO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

JOSÉ ALEXIS ALONSO SÁNCHEZ

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

ROCÍO PÉREZ SOLÍS

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

1. INTRODUCCIÓN

Proporcionar una experiencia de aprendizaje realmente atractiva a la vez que significativa para los estudiantes universitarios, puede resultar un auténtico desafío. En este sentido, el profesorado de educación superior intenta encontrar formas de fortalecer la implicación emocional y conductual de los estudiantes en el aula para, entre otros aspectos, mejorar su experiencia de aprendizaje e incrementar su rendimiento académico. Una de las técnicas que se utilizan en el aula para conseguir estos objetivos es la gamificación, término acuñado en el año 2002 por el programador de videojuegos Nick Pelling. La gamificación consiste en el uso de elementos del juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos a éste (Werbach y Hunter, 2015). El uso de la gamificación en contextos educativos está aumentando a un ritmo vertiginoso, sobre todo debido a su enorme potencial para motivar e implicar a los estudiantes (Hoshang et al., 2018).

Arufe et al. (2022) señala que uno de los 17 objetivos establecidos por Naciones Unidas para su Agenda 2030 es garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida de todos (ONU, 2015). Las metodologías activas que se centran en el proceso de aprendizaje y el estudiante son cada vez más frecuentes y se ha demostrado que proporcionan una educación de mayor calidad (Robledo et al., 2015; Ruiz, 2020).

1.1. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación es un gran reto para la educación, particularmente en las instituciones de educación superior (López et al., 2019). Los profesores de educación superior han creado entornos más agradables con la implementación de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, convirtiendo las clases tradicionales en lecciones nuevas e interesantes (Aguilera y Martínez, 2017).

Distintos estudios reflejan que la incorporación de la gamificación en la universidad incrementa tanto los resultados, como la motivación y la participación del alumnado (Fernández-Antolín et al., 2020; Ferriz-Valero et al., 2020; Hammerschall, 2019; Killam et al., 2021; Palaniappan y Noor, 2022). Se han realizado varios estudios que se refieren a la gamificación como una técnica para mejorar el compromiso de los estudiantes (Hanus y Fox, 2015; Sanmugam et al., 2016). Así, la inclusión de la gamificación en el ámbito educativo afecta a los alumnos de diferentes formas, desde aspectos conductuales hasta emocionales o cognitivos. Un estudio centrado en estos aspectos (Papazoglou et al., 2018) analizó cómo una experiencia de gamificación generó un aumento significativo en los tres tipos de participación (conductual, emocional y cognitiva). En línea con los resultados anteriores están las conclusiones de un metaanálisis reciente (Sailer y Homner, 2020) en el que se analizaron sistemáticamente los resultados de múltiples estudios que midieron los efectos de la gamificación en el aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual.

Además, cuando se aborda la percepción de los estudiantes sobre experiencias anteriores de gamificación en el aula, se ha comprobado que los alumnos disfrutaban participando y, al mismo tiempo, la consideran una valiosa experiencia de aprendizaje (Eukel et al., 2017; Gómez-Urquiza et al., 2019). Estudios anteriores también han constatado que los estudiantes prefieren la gamificación aplicada a los contenidos de aprendizaje a las experiencias tradicionales en el aula (Cain, 2019; Eukel et al., 2017). Eukel et al. (2017) señalan que las actividades de gamificación pueden ayudar a los estudiantes a aprender de sus compañeros y a ver los materiales del curso desde una perspectiva diferente.

Una revisión de la literatura (Palomino et al, 2021) que abordó la percepción de los estudiantes universitarios sobre la gamificación confirma un creciente interés en la comunidad científica por proponer trabajos sobre la gamificación en la Educación Superior. Además, se corrobora esa predisposición favorable de los estudiantes hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación. Grangeia et al. (2019) evaluó el impacto de una experiencia de gamificación realizada con estudiantes de último año de medicina, implementada mediante niveles, medallas y mensajes motivadores. Los autores evaluaron los datos de registro diariamente, midiendo longitudinalmente el comportamiento de los estudiantes y la interacción con la tecnología utilizada durante un curso completo. Los resultados obtenidos sugieren un impacto positivo de la gamificación a lo largo del curso (Rodrigues et al., 2022).

1.2. LA GAMIFICACIÓN EN EL MARCO DE LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

A la Universidad se nos conmina, a partir de la transformación dada en nuestra sociedad, a integrar cambios académicos y formativos para seguir siendo un motor del desarrollo social, lo que ha supuesto una revalorización del papel de la docencia y de la innovación educativa (Vilalta, 2018). Es, precisamente, en este contexto de innovación metodológica e interés por incrementar el aprendizaje y la implicación activa de los estudiantes donde se enmarca este trabajo, un proyecto de innovación aprobado en el presente curso académico.

Así, en el marco de la convocatoria de proyectos de innovación educativa 2022 de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, el grupo de innovación educativa GIE-35: Motivación y emoción en educación, abordó proporcionar una experiencia de aprendizaje más atractiva a la vez que significativa del bloque de contenidos de Familia y Escuela presentes en el Grado de Educación Primaria y del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Facultad de Ciencias de la Educación (asignaturas de Relaciones Sociedad, Familia y Educación del máster y Teoría Educativa, Escuela y Familia del grado). El Grupo de Innovación educativa GIE-35 tiene su sede en

el Campus del Obelisco de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y está formado por profesores del Departamento de Psicología, Sociología y Trabajo Social y del Departamento de Educación.

2. OBJETIVOS

En primer lugar, hablaremos de un interés estratégico para la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Es objetivo prioritario de esta universidad optimizar la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes ya que la desmotivación, la falta de implicación y el fracaso académico está directamente relacionado con la exclusión social y con múltiples problemas de salud. Además, está demostrado científicamente que un estudiante con buen rendimiento podrá afrontar con mayor éxito su futuro laboral y social y tendrá mayor capacidad para afrontar los retos que impone la actual sociedad de la información (Seaton et al., 2014).

Atendiendo al V Plan Estratégico Institucional de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, nos alineamos con las acciones propuestas para la mejora de la función docente de la Universidad. En concreto, señalamos los siguientes objetivos:

- Objetivo [GEN11.4] Fomentar la incorporación de nuevos recursos tecnológicos a la docencia, en colaboración con la acción.
- Objetivo [GEN12.1] Promover el uso de metodologías docentes innovadoras, tanto globales como específicas, y acordes a los títulos e intereses del Centro.

Con este proyecto de innovación educativa, pretendemos utilizar la gamificación para desarrollar un aprendizaje centrado en el alumno, con el objetivo de mejorar y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, al tiempo que mejorar el aprendizaje de los contenidos de educación parental, de forma que resulten más accesibles y atractivos. En la experiencia de cursos académicos anteriores, el alumnado ha presentado dificultades con esta materia y nos ha transmitido la complejidad en su aprendizaje a la hora de integrar la cantidad de bibliografía que deben consultar en relación con la diversidad de programas de educación parental y sus correspondientes características, así como sus líneas de intervención.

Para cambiar la forma en que se ajusta una imagen en el documento, haga clic y aparecerá un botón de opciones de diseño junto a la imagen.

3. METODOLOGÍA (DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN)

Se está aplicando un método de innovación educativa basado en la gamificación, que aportará un diseño en la presentación de los contenidos más sugestivo con los elementos propios de una experiencia de estas características: acumulación de puntos, niveles, recompensas, clasificaciones, retos, etc. Es decir, con la gamificación pretendemos mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de acciones que incidan sobre su motivación esencialmente. La gamificación se caracteriza por incrementar el interés e implicación del alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Hanus & Fox, 2015; Kapp, 2012; Llopis & Balaguer, 2016). Además, uno de los mayores atractivos del aprendizaje gamificado es el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (Gay & Burbridge, 2016; Turchyna et al., 2016), que permiten en el alumnado una mayor toma de conciencia sobre la regulación de su experiencia de aprendizaje (Chaiyo & Nokham, 2017).

En ocasiones, se atribuye el concepto de gamificación a experiencias que solamente utilizan puntos en lugar de calificaciones y que se combinan con insignias; esto es lo que se conoce como PBL (Points, Badges and Leaderboards), que tendrán poca repercusión en el aprendizaje. En esta línea, nosotros tampoco entendemos la gamificación como la utilización de una sola herramienta lúdica (léase Socrative y/o Kahoot, etc.), sino como el desarrollo de una práctica con los elementos propios descritos con los que abordemos todos los contenidos y competencias que nos ocupan, acompañado de otros recursos complementarios. Se requiere un marco de gamificación bien diseñado para crear experiencias de aprendizaje gamificadas efectivas porque el uso de un marco deficiente puede afectar negativamente el aprendizaje y la motivación de los estudiantes (Salah y Alzaghal, 2023).

FIGURA 1. Portada de la gamificación anclada en la plataforma Wix



Fuente: Elaboración propia

En concreto, los estudiantes al comienzo, realizarán una evaluación inicial de los contenidos abordados en el aula utilizando un Kahoot de manera individual. Para el proceso de diseño y alojamiento de la gamificación en sí, utilizaremos Wix.com (Figura 1), una plataforma para el desarrollo web basada en la nube. Partiendo de Wix como base para el desarrollo y la evaluación de la gamificación, nos ayudamos de otros recursos como Educaplay, Powtoon, YouTube y Quizizz para la realización de los distintos juegos o dinámicas que irán engarzados en la web base. Estos juegos los afrontarán de manera grupal fundamentalmente. La narrativa de la gamificación planteada parte de un entorno basado en un centro de formación de espías, en el que tendrán que sortear distintas misiones para ir subiendo de nivel o escalafón hasta llegar al final. Todo, poniendo a prueba los conocimientos derivados de los contenidos de la asignatura. El estudiante, que tendrá que trabajar de manera colaborativa, asumirá el rol de espía y tendrá que ir solventando una serie de misiones que obligarán al trabajo de los contenidos y competencias del bloque de las asignaturas descritas. Al superar estas misiones irán ganando rangos y galones que tendrán su equivalencia en notas numéricas. En primer lugar, verán un vídeo motivador (figura 2) y, a partir de éste, tendrán que solventar un acertijo para poder abrir un candado básico de escape room para poder acceder a las distintas misiones. Se planificarán 4 misiones y, para pasar de una a otra, tendrán que haber superado la

anterior obligatoriamente. La primera misión se centrará en trabajar los conceptos fundamentales de la parentalidad positiva, la segunda la formación de los padres, la tercera los diversos programas de educación parental (figura 3) y, la cuarta, los modelos de educación parental (figura 4).

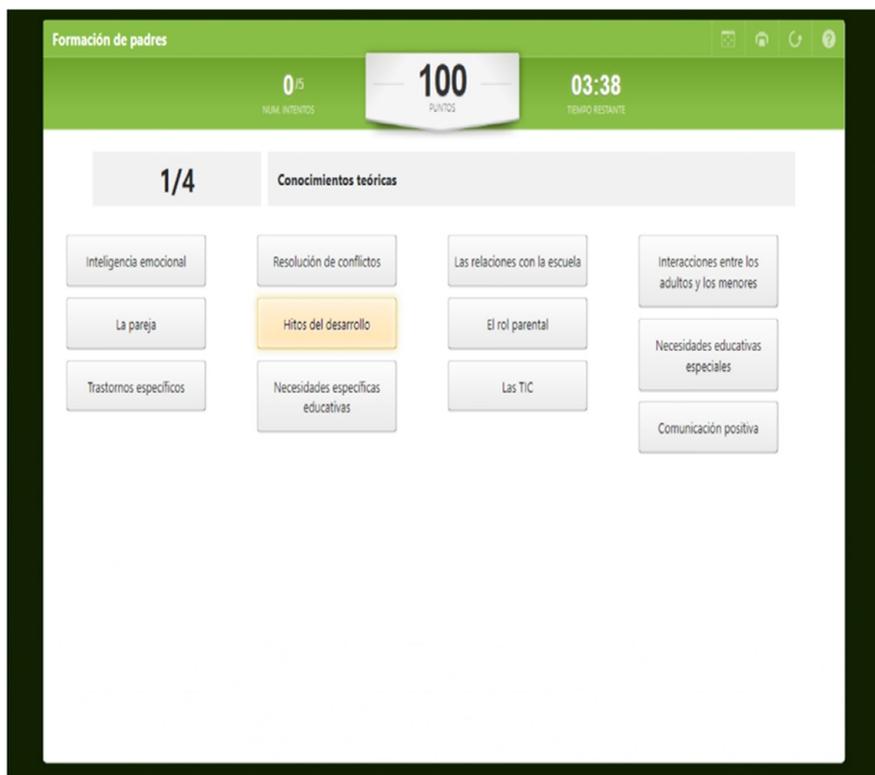
FIGURA 2. Video motivador



Fuente: Elaboración propia

Estas dinámicas estarán enfocadas en encontrar palabras/conceptos a través de gymkanas con la ayuda de distintas pistas en la plataforma Wix.com, así como a seguir otros indicios que lleven a artículos u otro material de consulta que les ayuden a desarrollar programas de educación parental.

FIGURA 3. Actividad sobre los programas de educación parental



Fuente: Elaboración propia

En cuanto al plan de trabajo, esta propuesta de gamificación está diseñada de tal manera que permita la participación de todos los estudiantes de cada asignatura al mismo tiempo. Para ello, la actividad se llevará a cabo en el aula desde los dispositivos móviles u ordenadores portátiles de cada estudiante. Se presentará a todo el alumnado de las dos asignaturas, explicándoles los objetivos y las actividades a realizar.

Los estudiantes participantes serán aproximadamente 472, 225 del Grado de Primaria y 247 del Máster de Formación del Profesorado. Tanto en la asignatura Relaciones Sociedad, Familia y Educación (Máster de Formación del Profesorado) como en Teoría Educativa, Escuela y Familia (Grado en Educación Primaria) destinaremos 3 sesiones de 2 horas cada una y 2 sesiones de una hora según se describirá más adelante. El profesor responsable de la asignatura estará presente durante la

actividad con el fin de supervisarla y dar indicaciones a los estudiantes siguiendo el planteamiento anterior.

Detallamos a continuación las distintas actividades, los contenidos utilizados, su temporalización y los recursos necesarios:

- Evaluación inicial (individual): todos los relacionados con la Educación Parental, en el mes de octubre (1ª semana), 1 hora de duración y utilizando la herramienta Kahoot! (versión gratuita).
- Gamificación “Operación Secreta” (grupal): contenidos de educación parental, estilos educativos de control parental y teorías implícitas de las familias, en el mes de octubre (3ª semana) durante dos horas, usando la herramienta Wix (versión gratuita).
- Siguiendo con la gamificación “Operación Secreta” (grupal): contenidos de programas y Modelos de Educación Parental en el mes de octubre (3ª semana) durante 2 horas, también con Wix.
- Continuamos con los Programas y Modelos de Educación Parental en octubre (4ª semana), con 2 horas de duración.
- La evaluación final (grupal) la realizaremos con todos los contenidos relacionados con la Educación Parental en noviembre (1ª semana) durante una hora, utilizando la herramienta Quiziz (figura 5).

FIGURA 4. Actividad sobre los modelos de educación parental



Fuente: Elaboración propia

Se pretende implementar esta propuesta de innovación metodológica en cada curso académico futuro, introduciendo mejoras en el diseño de la gamificación a partir de la práctica educativa y de los resultados obtenidos.

La evaluación de la presente propuesta se realizará mediante la administración a los estudiantes de la adaptación de un cuestionario que se ha utilizado recientemente en experiencias de gamificación y escape room (López-Pernas et al., 2019) en el que recogeremos las percepciones del alumnado sobre la experiencia de la gamificación como actividad de aprendizaje y sus preferencias respecto a una sesión docente convencional. Se administrará online, individualmente, inmediatamente después de finalizar la evaluación final grupal. Este cuestionario incluirá tres preguntas socio-demográficas iniciales, una para determinar si han participado o no anteriormente en alguna otra experiencia de gamificación en el aula universitaria y, el resto, hasta llegar a 20 preguntas en total, para

la valoración de la percepción general sobre la gamificación propuesta, en definitiva, sobre la experiencia educativa realizada (ejemplo: “¿Recomendarías a otros estudiantes participar en esta experiencia de gamificación (aunque no influyese en la nota)?”, “La gamificación me permitió mejorar los conocimientos de la materia”, “En general, la gamificación mejoró mi motivación respecto al trabajo de la materia” y “Creo que obtendré mejores resultados con la experiencia de gamificación que los que lograría con otras actividades de enseñanza tradicional”) que se responden de acuerdo a una escala Likert de 5 puntos desde total desacuerdo a total acuerdo. La última pregunta: “¿Cuál es tu opinión general acerca de la experiencia de gamificación?” se contesta siguiendo la clave que va desde muy mala a muy buena.

FIGURA 5. Evaluación final de repaso



Fuente: Elaboración propia

En relación al rendimiento, compararemos los resultados académicos obtenidos en el contenido de Educación Parental respecto a los del curso anterior, en el que no realizamos ninguna actividad de gamificación y abordamos los mismos contenidos académicos.

El vídeo proporciona una manera eficaz para ayudarle a demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar. También puede escribir una palabra clave para buscar en línea el vídeo que mejor se adapte a su documento. Word proporciona encabezados, pies de página, páginas de portada y diseños de cuadro de texto que se complementan entre sí. Por ejemplo.

El vídeo proporciona una manera eficaz para ayudarle a demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar.

El vídeo proporciona una manera eficaz para ayudarle a demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar. También puede escribir una palabra clave para buscar en línea el vídeo que mejor se adapte a su documento. Para otorgar a su documento un aspecto profesional, Word proporciona encabezados, pies de página, páginas de portada y diseños de cuadro de texto que se complementan entre sí. Por ejemplo, puede agregar una portada coincidente, el encabezado y la barra lateral.

Haga clic en Insertar y elija los elementos que desee de las distintas galerías. Los temas y estilos también ayudan a mantener su documento coordinado. Cuando haga clic en Diseño y seleccione un tema nuevo, cambiarán las imágenes, gráficos y gráficos SmartArt para que coincidan con el nuevo tema. Al aplicar los estilos, los títulos cambian para coincidir con el nuevo tema. Ahorre tiempo en Word con nuevos botones que se muestran donde se necesiten.

4. RESULTADOS PREVISTOS

En el alumnado, esperamos lograr una mayor implicación en el propio proceso de enseñanza -aprendizaje, obtener mejoras en el aprendizaje y en el rendimiento. A su vez, fomentar valiosas habilidades como el

trabajo en equipo, el liderazgo, el pensamiento creativo y la comunicación (McFadden y Porter, 2018; Pan et al., 2017; Warmelink et al., 2017; Wiemker et al., 2015; Williams, 2018; Wu et al., 2018), tan necesarias para alcanzar las competencias que se describen en los verificados de las titulaciones a las que hemos hecho referencia, así como los de otros títulos que se imparten en la Facultad de Ciencias de la Educación. A través de la incorporación de la gamificación en el programa y diseño de las asignaturas, los estudiantes podrían cambiar sus hábitos en clase y mejorar su participación, productividad y competencias. Así, los estudiantes podrían aprender de una manera significativa, divertida y más fácil (Aguilera y Martínez, 2017).

Además, pretendemos que el profesorado que aplique la gamificación en su aula mejore su experiencia de enseñanza-aprendizaje y le ayude a incorporar la gamificación en sus asignaturas diseñando actividades y ejercicios, identificar los objetivos de la asignatura susceptibles de ser abordados con la gamificación, decidir qué tipo de actividades resultan las más apropiadas para cada objetivo de aprendizaje, definir una narrativa atractiva compatible con los contenidos de la asignatura y recoger las opiniones de los estudiantes para, de esta forma, poder mejorar la actividad en futuras ediciones a partir de la experiencia en las aulas y el feedback proporcionado por los propios estudiantes.

Tal y como hemos expresado anteriormente, perseguimos que esta propuesta de gamificación pueda aplicarse a cualquiera de las asignaturas de la Facultad de Ciencias de la Educación. Esto, a nuestro juicio, es lo que aumenta el carácter innovador de la propuesta, puesto que el recurso se rentabiliza al ofrecer la posibilidad de que se beneficien del proyecto aproximadamente 2000 estudiantes del centro. El profesorado también aumenta sus estrategias metodológicas innovadoras al proporcionarles, en abierto, el diseño de la gamificación y, por tanto, poder acceder al recurso de forma ágil y fácil para que implementen sin mayor dificultad los contenidos propios de sus materias.

Por tanto, entendemos que esta propuesta de innovación podría ser útil y beneficiosa para todo el profesorado y alumnado de la universidad ya que su puesta en práctica puede tener un impacto positivo en el aula (mejoras en el aprendizaje, implicación, motivación y rendimiento de

los estudiantes). Finalmente, los resultados del proyecto se darán a conocer a la comunidad docente de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria en las jornadas anuales que a tal efecto se organicen desde el Vicerrectorado de Profesorado, Ordenación académica e Innovación educativa de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Analizado hasta el momento el recurso de evaluación inicial (Kahoot), hemos observado un gran aumento de la motivación y participación del alumnado en el desarrollo de las asignaturas respecto a otros cursos académicos.

5. CONCLUSIONES

En definitiva, la importancia de los juegos educativos y la gamificación en el aprendizaje y la enseñanza queda patente por su impacto en la motivación de los alumnos, reduciendo la monotonía y presentando los materiales de aprendizaje de forma más eficaz y entretenida. Esto puede involucrar a los estudiantes en los materiales que se les presentan y así aumentar positivamente su rendimiento. Dichos juegos pueden utilizarse como un factor de motivación para los estudiantes. La gamificación se puede utilizar para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y emocionante para los estudiantes.

Esperamos obtener una mayor implicación en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, en el aprendizaje y en el rendimiento, al tiempo que fomentar valiosas habilidades como el trabajo en equipo, el liderazgo, el pensamiento creativo y la comunicación.

La incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior es viable, teniendo en cuenta que hay muchas opciones y plataformas disponibles para ser utilizadas. Las distintas herramientas que vamos a emplear se pueden utilizar en cualquier otra asignatura universitaria, simplemente, adaptando los contenidos a la estructura y dinámicas propias de la gamificación planteada.

Es necesario realizar más investigaciones empíricas para comparar las diferentes metodologías de enseñanza y analizar cómo afectan este tipo de experiencias tanto a las calificaciones finales de los estudiantes como a su nivel de motivación. El entorno de aprendizaje gamificado utilizado

en esta experiencia puede ser reproducido en otras aulas universitarias dada su versatilidad, solo sería necesario realizar un cambio en el objetivo de la narrativa y ajustarlo al objetivo de la materia impartida por cada docente.

6. REFERENCIAS

- Ab Rahman, R., Ahmad, S., Hashim, U.R. (2019). A Study on Gamification for Higher Education Students' Engagement Towards Education 4.0. In: Piuri, V., Balas, V., Borah, S., Syed Ahmad, S. (eds) Intelligent and Interactive Computing. *Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 67. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-6031-2_5
- Aguilera, B. V., & Martínez, E. A. (2017). Gamification, a Didactic Strategy In Higher Education. *Proceedings of EDULEARN 17*, 6761-6771.
- Arufe, V., Sanmiguel, A., Ramos, O., & Navarro, R. (2022). Can Gamification Influence the Academic Performance of Students?. *Sustainability*, 14(9), 5115. <https://doi.org/10.3390/su14095115>
- Cain, J. (2019). Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class, *Currents Pharmacy Teach. Learn.*, vol. 11, no. 1, pp. 44-50, Jan. 2019.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In 2017 *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Eukel, H., Frenzel, J. & Cernusca D. (2017). Educational gaming for pharmacy students. Design and evaluation of a diabetes-themed escape room, *Amer. J. Pharmaceutical Educ.*, vol. 81, no. 7, p. 6265.
- Fernández-Antolín, M., del Río, J. y González-Lezcano, R. (2020). The use of gamification in higher technical education: perception of university students on innovative teaching materials. *International Journal of Technology and Design Education*, 1-20. <https://doi.org/10.1007/s10798-020-09583-0>
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., y García-Jaén, M. (2020). Gamification in physical education: Evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>
- Gay, A.S., y Burbridge, L. (2016). Bring your own device for formative assessment. *The Mathematics Teacher*, 110(4), 310-313. <https://doi.org/10.5951/mathteacher.110.4.0310>

- Gómez, J., Gómez, J., Albendín, L., Correa, M., González, E., & Cañadas, G. (2019). The impact on nursing students' opinions and motivation of using a “Nursing Escape Room” as a teaching game: A descriptive study. *Nurse education today*, 72, 73-76.
- Grangeia, T., de Jorge, B., Cecílio-Fernandes, D., Tio, R., de Carvalho-Filho, M.(2019). Learn+ fun! social media and gamification sum up to foster a community of practice during an emergency medicine rotation. *Health Professions Education*, 5(4), 321–335.
- Hanus M., Fox J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Comput Educ* 80:152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, 7, 31723-31737.
- Hammerschall, U. (2019). A gamification framework for long-term engagement in education based on self determination theory and the transtheoretical model of change. In 2019 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON) (pp. 95-101). IEEE.
- Hoshang, S., Tamimi, H., Mohammad, H., & Swaidi, S. A. (2018). Factors influencing the adoption of education gamification within Abu Dhabi/UAE higher education institutions. In Proceedings of the *10th International Conference on Education Technology and Computers* (pp. 145-151).
- Kapp, K.(2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Killam, L., Timmermans, K. & Shapiro, S. (2021). Motivation and Engagement of Nursing Students in 2 Gamified Courses: A Mixed-Methods Study. *Nurse Educator*, 46(6), E173-E178.
- Llopis, M. & Balaguer, P. (2016). El uso del juego en educación. Gamificación. En Chiva, O. y Martí, M. (coords) *Métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuestas de aplicación*, (85-102). Graó.
- McFadden C. & Porter, S. (2018). Augmented reality escape rooms as highengagement educational resources, in Proc. *11th Int. Conf. Educ. Res. Innov.*, Aug. 2018, pp. 4361 4365.
- ONU (2015). *Resolución A/RES/70/1 Transformar Nuestro Mundo: La Agenda 2030 Para el Desarrollo Sostenible*. ONU.
- Palaniappan, K., & Noor, N. M. (2022). Gamification Strategy to Support Self-Directed Learning in an Online Learning Environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(3), 104-116.

- Palomino, P.; del Carmen, M (2021). Implications of gamification in Higher Education: A systematic review of student perception. *RIE—Rev. Investig. Educ.*, 39, 169–188. <https://orcid.org/0000-0002-2795-7502>
- Pan, R., Lo, H. & Neustaedter, C. (2017). Collaboration, awareness, and communication in real-life escape rooms, in *Proc. Conf. Des. Interact. Syst.*, pp. 1353–1364.
- Papazoglou, K.; Janikian, M.; Paizi, D. (2018). Gamification of learning and student engagement. In *Proceedings of the 11th International Conference of Education, Research and Innovation*, Seville, Spain, 12–14; pp. 2522–2530. <https://doi.org/10.21125/iceri.2018.1558>
- Robledo, P.; Fidalgo, R.; Arias, O.; Lourdes Álvarez, M. (2015). Students’ perceptions of developing of competences through different innovative methodologies. *Rev. Investig. Educ*, 33, 369–383. <https://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>
- Rodrigues, L., Pereira, F. D., Toda, A., Palomino, P., Pessoa, M., Carvalho, L. & Isotani, S. (2022). Gamification suffers from the novelty effect but benefits from the familiarization effect: Findings from a longitudinal study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1–25. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00314-6>
- Ruiz, H. (2020). *¿Cómo Aprendemos? Graó.*
- Sailer, M., Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educ Psychol Rev* 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salah, O. & Alzaghal, Q. (2023). A Conceptual Model for Implementing Gamification in Education and Its Impact on Academic Performance. In: Alareeni, B., Hamdan, A. (eds) *Innovation of Businesses, and Digitalization during Covid-19 Pandemic. ICBT 2021. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 488. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-08090-6_48
- Sanmugam, M., Zaid, N., Abdullah, Z., Aris, B., Mohamed, H., & van der Meijden, H. (2016). The impacts of infusing game elements and gamification in learning. In *2016 IEEE 8th international conference on engineering education (ICEED)* (pp. 131–136). IEEE.
- Seaton, M., Parker, P., Marsh, H., Craven, R. & Yeung, A. (2014). The reciprocal relations between self-concept, motivation and achievement: Juxtaposing academic self-concept and achievement goal orientations for mathematics success. *Educational psychology*, 34(1), 49–72.
- Turchyna, T. V., Skarlupina, Y. A., & Medvedovska, D. O. (2016). *Integrating online educational applications in the classroom.*

- Vilalta, J. M. (2020). Prólogo I. Integración y Conocimiento: *Revista del Núcleo de Estudios e Investigaciones en Educación Superior de Mercosur*, 9(2), 9-10.
- Warmelink, H., Mayer, I., Weber, J., Heijligers, B., Haggis, M., Peters, E., & Louwerse, M. (2017). AMELIO: Evaluating the team-building potential of a mixed reality escape room game. In *Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play* (pp. 111-123). Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Wiemker, M., Elumir, E. & Clare, A. (2015). *Escape Room Games: Can you Transform an Unpleasant Situation Into a Pleasant One*. [Online]. <https://thecodex.ca/wp-content/uploads//00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>
- Williams, P. (2018). Using escape room-like puzzles to teach undergraduate students effective and efficient group process skills, in *Proc. IEEE Integr. STEM Educ. Conf*, pp. 254-257.
- Wu, C., Wagenschutz, H. & Hein, J. (2018). Promoting leadership and teamwork development through escape rooms, *Med. Educ.*, vol. 52, no. 5, pp. 561-562.
- Biset, E. (2011). *Ontologías políticas*. Imago Mundi
- Bhabha, H. (2002). *El lugar de la cultura*. Manantial
- Colella, L. (2015). Encuentros y desencuentros filosóficos y políticos entre Badiou y Rancière. *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*, 20 (2), 217-230. Universidad de Málaga
- Deleuze, G. (2007). *Empirismo y subjetividad*. Gedisa
- Gramsci, A. (1977). *Antología*. Siglo XXI
- Gramsci, A. (1971). *El Materialismo Histórico y la Filosofía de Benedetto Croce*. Nueva Visión
- Han, K. (2002). *Sin Chae-ho and Nationalist Discourses in East Asia*. Sungkyunkwan University
- Kim, J. (2018). *Eurocentrism and Development in Korea*. Routledge
- Lee, J. (2004). Reading National Heroes from Fantasy: Shin Chae-ho's "The Dream Heaven". *The Review of Korean Studies*, (pp 165-186). The Academy of Korean Studies
- Panikkar, R. (2017). *La experiencia filosófica de la India*. Trotta
- Schmid, A. (2002). *Korea Between Empire. 1895-1919*. Columbia University Press