

PERSPECTIVAS Y ANÁLISIS DE LA SALUD PARA LA MEJORA DEL BIENESTAR

COMPS.

Ana Belén Barragán Martín
África Martos Martínez
María del Mar Simón Márquez
María del Mar Molero Jurado
María del Carmen Pérez-Fuentes
Begoña María Tortosa Martínez

Dykinson, S.L.

© Los autores. NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en el libro “Perspectivas y Análisis de la Salud para la mejora del bienestar”, son responsabilidad exclusiva de los autores; así mismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar, así como los referentes a su investigación.

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid

Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69

e-mail: info@dykinson.com

<http://www.dykinson.es>

<http://www.dykinson.com>

Consejo Editorial véase www.dykinson.com/quienessomos

Madrid, 2021

ISBN: 978-84-1122-012-5

Preimpresión realizada por los autores

CAPÍTULO 9

LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA PREVENCIÓN DEL BULLYING EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

JUAN MIGUEL FERNÁNDEZ CAMPOY*, JOSÉ MIGUEL RODRÍGUEZ FERRER*,
MATÍAS E. RODRÍGUEZ-RIVAS**, ANA MANZANO LEÓN*, LAURA MOLINA ALONSO*,
ROCÍO COLLADO SOLER*, Y CRISTINA MÉNDEZ AGUADO*

**Universidad de Almería; **Facultad de Psicología, Universidad del Desarrollo*

INTRODUCCIÓN

Los últimos decenios han venido a evidenciar la gran zozobra con la que afrontan las estructuras educativas de las principales potencias europeas la creciente presencia en sus aulas de procesos o de prácticas de bullying que pueden poner en peligro el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado que las sufren o padecen, situaciones éstas que pueden atentar contra los basamentos de los entramados socioeducativos de dichas potencias europeas, en especial si se toma en consideración que dichos sistemas educativos han de ser capaces de instaurar los medios que posibiliten que todos estos alumnos/as sean convenientemente enseñados y cualificados para que obtengan los elementos metodológicos, procedimentales y actitudinales que les fagociten un eficiente proceso de integración educativa y social (Rodríguez-Jiménez, Ramos, Santos, y Fernández-Campoy, 2019).

La prevención o la intervención frente a los procesos y las prácticas de bullying, al tratarse de un fenómeno influenciado por múltiples y significativos rasgos y factores, se materializan con altos niveles de complejidad, hasta el punto de requerir la articulación de una gran variedad de estrategias de prevención e intervención que creen el escenario propicio para que se puedan reestructurar los parámetros sociales y educativos de dicho colectivo de alumnos/as. En este contexto han ido saliendo a la luz numerosas estrategias y programas educativos de gamificación, con planteamientos teóricos, metodológicos y procedimentales claramente diferenciados, aunque con grandes similitudes, al poner el acento en la articulación de eficientes procesos de enseñanza y aprendizaje que desemboquen en el perfeccionamiento de los aspectos educativos y formativos de dicho colectivo de alumnos/as (Corchuelo, 2018).

En el momento actual apenas se pueden encontrar investigadores que se planteen el cuestionamiento del trascendental papel que llega a desempeñar la educación en la mayor parte de los programas educativos de gamificación que a día de hoy se vienen configurando e implementando para tratar de paliar y afrontar los procesos y las prácticas de bullying, ya que la casi totalidad de los mismos buscan la

cualificación de los alumnos/as acosadores como estrategia para que desechen la práctica totalidad de los comportamientos y de las actitudes que han puesto en serio peligro el buen desarrollo de sus relaciones e interacciones sociales y educativas (Contreras y Eguía, 2016).

Por tanto, y tomando como principal objeto de análisis los datos empíricos y metodológicos y las argumentaciones esbozadas por investigadores de reconocido prestigio como Mera-Paz (2016), resulta inevitable hacer hincapié en el hecho de que son bastante numerosas las instituciones, organismos internacionales, gobiernos estatales y asociaciones sociales y civiles que cada día que pasa van poniendo más en valor la gran trascendencia y relevancia de los programas educativos de gamificación como destacados agentes de prevención e intervención ante los procesos y las prácticas de bullying, al conseguir favorecer y consolidar los instrumentos de cohesión social y educativa y atenuar las desigualdades sociales y educativas, llegando a establecer el escenario propiciatorio para luchar contra la exclusión social y educativa de los colectivos sociales y educativos más deprimidos y desfavorecidos en el seno de los entramados sociales y educativos de cualquier país.

A grandes rasgos, y como bien acaban esgrimiendo algunos autores como Kapp (2012), se puede aseverar que la puesta en funcionamiento de los procesos de formación y educación progresiva, típicos de los programas educativos de gamificación, se pueden revelar como un poderoso medio para desarrollar, mejorar e incrementar las principales habilidades de interacción social y educativa de los individuos, además de instaurar un conjunto de valores éticos y morales que les van a granjear una eficiente y completa integración social y educativa que les lleve a establecer interacciones sociales con altos índices de calidad y de significatividad. Entre dichos valores se pueden llegar a destacar los siguientes:

- Empatía.
- Solidaridad.
- Tolerancia.
- Cooperación.
- Sacrificio.
- Autoestima.
- Autocontrol.
- Libertad.
- Paz.

Junto al reconocimiento de las innegables bonanzas que aportan los programas educativos de gamificación en relación al desarrollo de un significativo conjunto de valores y de conductas especialmente reconocidas y valoradas por las estructuras sociales y educativas que se encuentran encaminadas a facilitar un gratificante y eficiente proceso de integración social y educativa a los individuos que los acaben

articulando e implementando en su propia vida cotidiana, también, siempre que cumplan la directriz de ser implementados bajo la premisa de adoptar un régimen de habitualidad, corrección y eficiencia, los programas educativos de gamificación van a reunir las condiciones propiciatorias para acabar obstaculizando la aparición de valores y de comportamientos poco deseables, recomendables o apreciados por los sistemas sociales y educativos que puedan llegar a poner en peligro sus objetivos y anhelos de integración social y educativa, destacando entre todas ellas, en opinión de Lamrani y Abdelwahed (2020), las siguientes:

Violencia.

Manipulación.

Consumismo.

Hedonismo.

Triunfalismo.

Utilitarismo.

Objetivos

Descubrir aquellos elementos y factores que el conocimiento científico suele atribuir a los programas educativos de gamificación, en relación a su capacidad como vehículos de transmisión de valores, de actitudes y de conductas, social y educativamente aceptados, que ayude al alumnado que sufre o que padece procesos y prácticas de bullying a superarlos y a incrementar y a mejorar sus habilidades sociales, educativas y laborales.

Analizar aquellos rasgos y factores que suelen estar presentes en las más destacadas estrategias formativas y programas educativos de gamificación que en la actualidad se vienen diseñando, desarrollando e implementando para tratar de incrementar y de mejorar las habilidades sociales, educativas y laborales del alumnado que, en el seno del sistema educativo español, puede llegar a sufrir o a padecer procesos y prácticas de bullying.

MÉTODO

Muestra

La muestra que acabó tomando parte en el estudio se obtuvo como consecuencia de un exhaustivo proceso de revisión y de rastreo bibliográfico respecto a los documentos de naturaleza científica que se han esforzado en desentrañar la valía de los programas educativos de gamificación como recurso para incrementar las principales habilidades sociales, educativas y laborales del alumnado que puede llegar a sufrir o a padecer procesos y prácticas de bullying.

Instrumentos

Los datos recabados durante la implementación del estudio se obtuvieron como consecuencia del análisis pormenorizado de los documentos científicos vinculados a la temática objeto de estudio, como consecuencia de las consultas realizadas en diversas bibliotecas científicas y en los principales buscadores de internet (Dialnet, Scopus, Wos, Web of Science y Google Scholar).

Procedimiento

En un primer momento, tuvieron lugar una serie de desplazamientos hasta la sede de diversas bibliotecas científicas y se realizaron varias búsquedas bibliográficas en los principales buscadores de internet (Dialnet, Scopus, Wos, Web of Science y Google Scholar), con la intención de tratar de establecer la medida y el papel que los programas educativos de gamificación pueden desempeñar en relación con el incremento de las habilidades sociales, educativas y laborales del alumnado que puede llegar a sufrir o a padecer prácticas y procesos de bullying, además de las más significativas características y elementos definitorios de los más relevantes programas educativos de gamificación que en el presente se vienen articulando y aplicando para tratar de ayudar al alumnado que sufre procesos y prácticas de bullying a potenciar y aumentar sus habilidades sociales, educativas y laborales.

En segundo lugar, se categorizaron y estudiaron los datos obtenidos como consecuencia de la implementación de la investigación empírica.

En última instancia, se construyó un pormenorizado y exhaustivo documento científico que contenía una detallada descripción de los resultados y conclusiones de mayor calado de la investigación empírica realizada.

Análisis de datos

La metodología usada para el desarrollo de la investigación fue de naturaleza cualitativa combinada con instrumentos de corte descriptivo, entre los que destacan los documentos de naturaleza científica que se han esforzado en desentrañar la valía de los programas educativos de gamificación como recurso para incrementar las principales habilidades sociales, educativas y laborales del alumnado que puede llegar a sufrir y a padecer procesos y prácticas de bullying, además de las más significativas características y elementos definitorios de los más relevantes programas educativos de gamificación que en el presente se vienen articulando y aplicando para tratar de ayudar al alumnado que sufre procesos y prácticas de bullying a potenciar y aumentar sus habilidades sociales, educativas y laborales, con el principal propósito de alcanzar una significativa comprensión y estructuración congruente de los datos recopilados como consecuencia de la puesta en práctica del estudio empírico (Buendía, 1999).

RESULTADOS

En base a las conclusiones científicas alcanzadas por las más significativas publicaciones, de corte científico, analizadas y detalladas en el estudio empírico que nos ocupa, se puede establecer, fuera de todo género de duda, que uno de los grandes quebraderos de cabeza que vienen padeciendo las estructuras educativas de las principales potencias europeas se centra en el apreciable crecimiento en sus instituciones educativas de alumnado que puede llegar a sufrir y a padecer procesos y prácticas de bullying que pueden amenazar con desestructurar hasta las más sólidas cimentaciones de los entramados socioeducativos de dichas potencias europeas. En adición a dicha dificultad es coherente sacar a la palestra el significativo papel que dichos sistemas educativos han de adoptar para proveer a todos estos alumnos/as de los procesos pedagógicos y educativos que les granjeen la posibilidad de obtener los elementos metodológicos, procedimentales y actitudinales que, a su vez, les abran las puertas hacia la articulación de un eficiente proceso de integración educativa y social (Aguilera, Fúquene, y Ríos, 2014).

El crecimiento de las habilidades sociales y educativas del alumnado que puede llegar a sufrir y a padecer procesos y prácticas de bullying, al manifestarse como un proceso de extrema virulencia que se encuentra condicionado por una gran variedad de rasgos y factores, va a precisar del establecimiento de una significativa pluralidad de estrategias de prevención e intervención que edifiquen el contexto preciso para que se puedan reconfigurar las dimensiones sociales y educativas de los alumnos/as que sufren procesos y prácticas de bullying. Es en este ambiente en el que han visto la luz numerosas estrategias y programas educativos de gamificación, con sistematizaciones teóricas, procedimentales y actitudinales significativamente diferenciadas, aunque con evidentes similitudes, en especial al poner el foco en el establecimiento de completos procesos de enseñanza y aprendizaje que desencadenen en la solvencia de las dimensiones educativas y formativas de dicho colectivo de alumnos/as (Aretio, 2016).

Lo que parece bastante claro es que la educación aflora con una luz muy brillante y potente en un elevado número de los programas educativos de gamificación que de un tiempo a esta parte se vienen construyendo y poniendo en práctica para tratar de amortiguar y plantar cara a los procesos y a las prácticas de bullying, puesto que la práctica totalidad de los mismos intentan lograr la preparación del alumnado que instrumentaliza procesos y prácticas de bullying como medio para que expulsen de su interior y de sus hábitos la casi totalidad de las actuaciones y de las actitudes que les han llevado a dificultar el conveniente desarrollo de sus relaciones e interacciones sociales y educativas (Becerra-González y Reidl, 2015).

Tal y como se ha ido comentando hasta llegar a este preciso momento, y adoptando como más destacado punto de consideración las principales ideas

científicas y metodológicas esbozadas hasta el momento y los análisis científicos realizados por investigadores de amplia trayectoria y relevancia científica como Aróstegui-Barandica y Darretxe-Urrutxi (2016), resulta imprescindible hacer constar que son muy numerosas y prestigiosas las instituciones, organismos internacionales, gobiernos estatales y asociaciones sociales y civiles que han venido a poner de relieve la gran relevancia y trascendencia de los programas educativos de gamificación como imponentes instrumentos de prevención e incremento de las habilidades sociales y educativas del alumnado que puede llegar a sufrir y a padecer procesos y prácticas de bullying, al conseguir favorecer e incrementar los principales mecanismos de instrumentalización social y educativa y mitigar y solventar las principales discriminaciones sociales y educativas que se encuentran presentes en los entramados sociales y educativos, llegando a establecer el medio más idóneo para combatir contra la discriminación social y educativa de los grupos sociales y educativos más deprimidos y desfavorecidos de cualquier país.

En esencia, se pone de relevante actualidad la circunstancia de que parece existir cierto principio de acuerdo entre los teóricos de la educación a la hora de afirmar que la realización y la aplicación de procesos de enseñanza y aprendizaje progresivos y continuados, uno de los rasgos más distintivos de los programas educativos de gamificación, se puede manifestar como un recurso de un valor incalculable para desarrollar, mejorar y aumentar las principales destrezas de interacción social y educativa de los individuos, a la misma vez que para instaurar un amplio grupo de valores éticos y morales (empatía, solidaridad, tolerancia, cooperación, sacrificio, autoestima, autocontrol, libertad, paz, entre otros) que les van a fagocitar una significativa y amplia integración social y educativa que les brinde el contexto y la oportunidad de establecer interacciones con altos estándares de significatividad, de calidad y de eficiencia (Fernández-Campoy y García-Martínez, 2020).

Unidas a las innegables aportaciones positivas de los programas educativos de gamificación con respecto al desarrollo y a la articulación de un significativo conjunto de valores y de actuaciones particularmente valoradas y admitidas por las estructuras sociales y educativas que se encuentran orientadas a la facilitación de un señorial y útil proceso de integración social y educativa a los sujetos que los acaben desarrollando y aplicando en su propia vida y ámbito de acción cotidiano, también, siempre que adopten la consigna de realizar su implementación bajo la pauta de crear un clima de cotidianidad, corrección y eficacia, los programas educativos de gamificación van a albergar las categorizaciones más idóneas para dificultar el surgimiento de valores y de comportamientos poco edificantes, recomendables y anhelados por los sistemas sociales y educativos (violencia, manipulación, consumismo, hedonismo, triunfalismo, utilitarismo, entre otros) que puedan llegar a

hacer peligrar sus metas y añoranzas de integración social y educativa (Chung, Shen, y Qiu, 2019).

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Los datos esbozados y analizados hasta este punto del estudio empírico han servido para poner sobre la palestra uno de los más importantes sinsabores que atormentan, de un tiempo a esta parte, a las estructuras educativas de las grandes potencias nacionales europeas, como es el descontrolado crecimiento en sus sistemas e instituciones educativas de alumnado que sufre o padece procesos y prácticas de bullying, fenómeno que pueden llevarles a pensar en una más que plausible desestabilización de las más sólidas cimentaciones que soportan a los entramados socioeducativos de dichas potencias europeas. Aumentando e incrementando las consecuencias de dicha dificultad es de justicia referirse al trascendental papel que se le concede a dichos sistemas educativos, en aras de abastecer a todos estos alumnos/as de los procesos pedagógicos y educativos que les brinden la posibilidad de obtener los elementos metodológicos, procedimentales y actitudinales que, a la par, les marquen un adecuado camino hacia la articulación de un eficiente proceso de integración educativa y social (Cortizo-Pérez et al., 2011).

El proceso tendente al desarrollo y al crecimiento de las has habilidades sociales y educativas del alumnado que padece o sufre procesos y prácticas de bullying sale a la superficie como un proceso de extrema gravedad y consistencia que, dado que se encuentra supeditado o influenciado por una gran variedad de rasgos y de factores, va a demandar el establecimiento de una edificante colectividad de medidas y estrategias de prevención e intervención que cimienten el entorno preciso para que se puedan reedificar las dimensiones sociales y educativas de los alumnos/as que sufren procesos y prácticas de bullying. Es dicho contexto el que ha servido de estímulo para que vengan al mundo numerosas estrategias y programas educativos de gamificación, con configuraciones teóricas, procedimentales y actitudinales y con matices diferenciales, aunque, a la vez, con ciertos rasgos de similitud, como lo demuestra el hecho de que acaban poniendo un gran énfasis y mucha determinación respecto a la construcción de exhaustivos procesos de enseñanza y aprendizaje que desemboquen en altas tasas de eficiencia respecto de las dimensiones educativas y formativas de dicho colectivo de alumnos/as (Contreras, 2016).

Si se ubica el núcleo principal de atención respecto a las áreas y dimensiones más significativas del espacio científico y de investigación que se ha llegado a estructurar como consecuencia del análisis sistemático que se ha llevado a cabo en el párrafo que ha precedido al actual, parece meridianamente claro el hecho de que la educación emerge de entre las tinieblas con luz propia y gran armonía en un más que relevante número de los programas educativos de gamificación que durante los últimos

decenios se han venido articulando e implementando para tratar de poner remedio a las consecuencias perniciosas de los procesos y de las prácticas de bullying, dado que la mayor parte de los mismos intentan incrementar el nivel de preparación del alumnado que orquesta el desarrollo de procesos y prácticas de bullying como recurso para que saquen de su interior y de sus hábitos de vida social y educativa la práctica totalidad de las actuaciones y de las actitudes que les han llevado a sabotear el desarrollo preciso de sus relaciones e interacciones sociales y educativas (Manzano-León, Aguilar-Parra, Fernández-Campoy, y Rodríguez-Ferrer, 2020).

Adoptando como más significativo e inspirador elemento de comprensión a las distintas formulaciones científicas y metodológicas que se han ido desgranando hasta este preciso hilo temporal, resulta pertinente hacer constar en acta que son muy abundantes y prestigiosas las instituciones, organismos internacionales, gobiernos estatales y asociaciones sociales y civiles que han venido a evidenciar la gran significatividad y repercusión de los programas educativos de gamificación como trascendentales instrumentos de prevención, incremento y mejora de las habilidades sociales y educativas del alumnado que sufre o que padece procesos y prácticas de bullying, al establecer las condiciones propiciatorias para favorecer e incrementar los principales mecanismos de consolidación social y educativa y amortiguar y solventar las principales discriminaciones sociales y educativas que se encuentran latentes en los entramados sociales y educativos, configurando el escenario de mayor idoneidad para hacer frente a la discriminación social y educativa de los estamentos sociales y educativos más desfavorecidos y deprimidos de cualquier país (Parra-González, López-Belmonte, Segura-Robles, y Fuentes-Cabrera, 2020).

A estas alturas de la cuestión, y como más destacado hallazgo y logro del proceso de investigación implementado y desarrollado en el presente análisis empírico, es más que adecuado proceder a revelar la argumentación empírica relacionada con la creencia y el anhelo de que la articulación y la implementación de los conocidos como procesos de enseñanza y aprendizaje de naturaleza continua y progresiva, uno de los rasgos que con mayor fidelidad describen a los programas educativos de gamificación, se puede evidenciar como un instrumento de incalculable repercusión y trascendencia para desarrollar, mejorar y aumentar las principales competencias de interacción social y educativa de los individuos, además de instaurar una amplia colectividad de valores éticos y morales (empatía, solidaridad, tolerancia, cooperación, sacrificio, autoestima, autocontrol, libertad, paz, entre otros) que les va a reportar una compleja y exhaustiva integración social y educativa que les encamine hacia un contexto plagado de oportunidades para establecer interacciones sociales y educativas con altas repercusiones, en lo que a calidad, significatividad y eficiencia se refiere (Aguilar-Parra, Fernández-Campoy, Manzano-León, y Rodríguez-Ferrer, 2021).

Al amparo de las más que innegables contraprestaciones positivas de los programas educativos de gamificación en relación al desarrollo y a la articulación de una significativa colectividad de valores y de ejecuciones conductuales prestigiadas y admitidas por las estructuras sociales y educativas que se hayan encauzadas hacia la facilitación de un consolidado y útil proceso de integración social y educativa a los individuos que los acaben configurando y poniendo en juego en su propia vida y ámbito de actuación cotidiano, también, y siempre que se pongan manos a la obra para hacer buena la consigna de llevarlos a la práctica respetando la máxima de tratar de instaurar un clima de cotidianidad, corrección y eficiencia, los programas educativos de gamificación van a rodearse de un halo de idoneidad para dificultar la irrupción de valores y de comportamientos poco saludables y recomendables, por parte de los sistemas sociales y educativos (violencia, manipulación, consumismo, hedonismo, triunfalismo, utilitarismo, entre otros), hasta el punto de poder hacer peligrar sus mayores deseos y anhelos de integración social y educativa (Yildirim, 2017).

En última instancia, parece conveniente concluir la investigación esgrimiendo la idea de que los programas educativos de gamificación han sabido hacer notar su relevancia y significatividad como desarrolladores e implementadores de valores y de ejecuciones conductuales destacadamente prestigiadas y admitidas por las estructuras sociales y educativas que se encuentran claramente orientadas hacia la facilitación de un consolidado y útil proceso de integración social y educativa a los individuos que los acaben articulando y poniendo en juego en su propia vida y ámbito de actuación cotidiano. Sin menoscabar la formulación de dicha idea y su consistencia empírica, no es menos cierto que si se sigue sin vacilación la consigna de llevarlos a la práctica tratando de cimentar un clima de cotidianidad, corrección y eficiencia, los programas educativos de gamificación también van a saber rodearse y apoderarse del instrumental adecuado y preciso para evitar la abrupta irrupción de valores y de comportamientos que puedan hacer peligrar sus mayores anhelos y deseos de integración social y educativa (Figueroa-Flores, 2016).

REFERENCIAS

Aguilar-Parra, J.M., Fernández-Campoy, J.M., Manzano-León, A., y Rodríguez-Ferrer, J.M. (2021). Diseño de una propuesta de intervención de gamificación como estrategia educativa dentro de la metodología SPOC en la asignatura de Trastornos del Desarrollo. En I. Aznar-Díaz, J.A. López-Núñez, M.P. Cáceres-Reche, C. De Barros-Camargo, e F.J. Hinojo-Lucena, (Eds.), *Desempeño docente y formación en competencia digital en la era SARS COV 2* (pp. 445-453). Madrid: Dykinson.

Aguilera, A., Fúquene, C., y Ríos, W. (2014). Aprende jugando: El uso de las Técnicas de Gamificación en Entornos de Aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143.

Aretio, L.G. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Su pervivencia en la Educación a distancia y virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9-23.

Aróstegui-Barandica, I. y Darretxe-Urrutxi, L. (2016). Estrategias metodológicas activas en la asignatura de “Bases de la Escuela Inclusiva” de la EU de Magisterio de Bilbao. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 14(2), 315-340.

Becerra-González, C. y Reidl, L. (2015). Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(3), 79-93.

Buendía, L. (1999). *Modelos de análisis de la investigación educativa*. Sevilla: Alfar.

Chung, C., Shen, C., y Qiu, Y. (2019). Students' Acceptance of Gamification in Higher Education. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(2), 1-19.

Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33.

Contreras, R.S. y Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en Aulas Universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Corchuelo, C.A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Educec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41.

Cortizo-Pérez, J.C., Carrero-García, F.M., Monsalve-Piqueras, B., Velasco-Collado, A., Díaz Del Dedo, L.I., y Pérez-Martín, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Abacus: Universidad Europea de Madrid.

Fernández-Campoy, J.M. y García-Martínez, M.D. (2020). Incremento de las habilidades sociales del alumnado que presenta trastornos de conducta mediante la implementación de los programas educativos de gamificación. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, L. Molina-García, A. Jaén-Martínez, y A.H. Martín-Padilla (Eds.), *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: Respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (pp. 3016-3024). Barcelona: Octaedro.

Figueroa-Flores, J.F. (2016). Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner. *World Journal of Educational Research*, 3(2), 507-522.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New Jersey, EE.UU.: John Wiley and Sons.

Lamrani, R. y Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339-356.

Manzano-León, A., Aguilar-Parra, J.M., Fernández-Campoy, J.M., y Rodríguez-Ferrer, J.M. (2020). Aprendizaje basado en juego y gamificación para enseñar el espacio urbano en Educación Secundaria. En G. Gómez-García, M. Ramos, C. Rodríguez-Jiménez, y J.C. De La Cruz-Campos (Eds.), *Teoría y práctica en investigación educativa: una perspectiva internacional* (pp. 954-962). Madrid: Dykinson.

Mera-Paz, J.A. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista Científica*, 26, 3-11.

Parra-González, M., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., y Fuentes-Cabrera, A. (2020). Active and Emerging Methodologies for Ubiquitous Education: Potentials of Flipped Learning and Gamification. *Sustainability*, 12(2), 602.

Rodríguez-Jiménez, C., Ramos, M., Santos, M.J., y Fernández-Campoy, J.M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 3, 39-59.

Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet And Higher Education*, 33, 86-92.