

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.1015>

Quizziz: herramienta innovadora digital en el proceso del aprendizaje basado en juegos

Quizziz: innovative digital tool in the process of game-based learning

José R. Erazo Delgado

jose.erazo@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-3615-6042>

Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador

Katherine G. Cedeño Figueroa

gissella.cedeno@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7128-9567>

Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador

Marcos F. Pazmiño Campuzano

marcos.pazmino@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9534-2059>

Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador

Madeline M. Rezabala Zambrano

madeline.rezabala@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8290-6209>

Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador

Elan I. Delgado Cobeña

elan.delgado@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4843-8602>

Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador

Artículo recibido: 04 de agosto de 2023. Aceptado para publicación: 21 de agosto de 2023.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


Las herramientas digitales han incursionado en el campo de la educación y han brindado una perspectiva innovadora en el aprendizaje basado en juegos. El proceso de evaluación se ha gamificado mediante el Quizziz como una de las principales herramientas para el proceso educativo. El objetivo de la investigación se enfocó en identificar la incidencia de la herramienta de gamificación Quizziz en el proceso del aprendizaje basado en juegos. La metodología se sustentó en la teoría socio-crítica, basada en el método bibliográfico, analítico y estadístico-matemático. La población fue de 789 estudiantes de la asignatura Gestión de Estudios y la muestra quedó conformada por 397 participantes. Los principales resultados evidenciaron que un 67.5% de estudiantes tienen un nivel medio de conocimientos tecnológicos; además, un 82.6% de estudiantes desean experimentar un aprendizaje basado en juegos; de igual forma, el 61.2% de estudiantes requieren la implementación del Quizziz en la praxis docente. Finalmente, la herramienta Quizziz incide positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente cuando se vincula a procesos de experiencias innovadoras y gamificadas a través de los juegos.

Palabras clave: quizziz, aprendizaje basado en juegos, proceso enseñanza-aprendizaje

Abstract

Digital tools have made inroads in the field of education and have provided an innovative perspective in game-based learning. The evaluation process has been gamified through Quizziz as one of the main tools for the educational process. The objective of the research focused on identifying the incidence of the gamification tool Quizziz in the process of game-based learning. The methodology was based on the socio-critical theory, based on the bibliographic, analytical and statistical-mathematical method. The population was 789 students of the subject Study Management and the sample consisted of 397 participants. The main results showed that 67.5% of students have an average level of technological knowledge; furthermore, 82.6% of students wish to experience game-based learning; likewise, 61.2% of students require the implementation of Quizziz in their teaching practice. Finally, the Quizziz tool has a positive impact on student learning, especially when it is linked to innovative and gamified experiences through games.

Keywords: quizziz, game-based learning, teaching-learning process

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Erazo Delgado, J. R., Cedeño Figueroa, K. G., Pazmiño Campuzano, M. F., Rezabala Zambrano, M. M., & Delgado Cobeña, E. I. (2023). *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(2), 5756–5767. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.1015>

INTRODUCCIÓN

Con el paso de los años el mundo ha evolucionado a pasos agigantados, en la actualidad los avances tecnológicos han intervenido sustancialmente en todos los ámbitos de la vida de las personas; y la educación no ha sido la excepción. De este modo, ha venido presentando cambios en la forma de transmitir los conocimientos debido a la inserción de nuevas modalidades, en ese sentido ha tenido que atravesar ciertos retos y desafíos, mismos que van de la mano con la llegada de la era digital (Viñals y Cuenca, 2016).

Uno de los desafíos más difíciles ha sido adaptarse a la aplicación de nuevas y mejores metodologías, dejando de lado lo tradicional, enfocándose en un futuro prometedor, pero a su vez muy exigente, pasando de lo habitual a lo actual (Castillo y Gamboa, 2012). Los Quizizz brindan una perspectiva diferente de evaluación al proceso de aprendizaje.

Para Villarreal et al. (2019) es necesario e indispensable adaptarse a los escenarios que se vayan presentando, por lo tanto, el profesorado debe actualizarse constantemente, ampliando su práctica docente, en consecuencia, los educadores deben proporcionar una guía u orientación potenciando sobre todo la renovación de las formas de aprendizaje.

Con base en lo mencionado, se considera que el uso adecuado de la tecnología se precisa para producir experiencias innovadoras, siendo éstas más dinámicas, motivadoras y flexibles, permitiendo así al educador hacer uso de metodologías personalizadas, que fomenten la participación de los alumnos, conectando y facilitando la información de una manera eficiente, generando destrezas y habilidades que permitan una transformación educativa, orientada a mejorar los entornos virtuales de aprendizaje.

Satorre et al. (2021) afirman que la introducción de los juegos en la educación, está respaldada por teorías que sugieren que el proceso de enseñanza- aprendizaje es más efectivo cuando es activo, es decir experimental, además afirman que las estrategias que son basadas en juegos han sido probadas de manera exitosa en la enseñanza superior. Prieto et al. (2022) sostiene que la gamificación es una estrategia que tiene un efecto positivo, puesto que tiene el potencial de mejorar la calidad del campo educacional a través de su impacto en la educación.

Con el auge de la tecnología, Ortiz et al. (2018) mencionan que la gamificación ha tenido un papel protagónico como estrategia educativa utilizada en el aula, para involucrar a los estudiantes de manera sutil, pero sobre todo facilita la retención de contenidos. Esto logra un aprendizaje significativo mediante la incorporación de elementos recreativos y divertidos que generen un proceso con fines educativos y didácticos.

Los elementos del juego, así como el juego en sí, existen desde el comienzo del mundo simulado, con tiza, papel, pegamento, tijeras dentro del aula entre otros; siendo empleado para dinámicas de competición y evaluación, en efecto en vez de memorizar o aprender de forma tradicional (García Aretio, 2016). Además, podemos hacer uso de la aplicación Quizizz, este aplicativo se utiliza en diferentes contextos, partes del mundo, en la educación y hasta en el ámbito laboral; su estructura y presentación la convierten en una aplicación fácil de manejar, brindando al estudiante una experiencia divertida que lo motiva a continuar utilizándose.

Los Quizizz pueden ser empleados por los educandos de manera sincrónica o asincrónica, además de ingresar de modo gratuito desde un dispositivo electrónico, acotando que será indispensable que cuente con internet para responder las preguntas del cuestionario, una vez resuelto el formulario inmediatamente obtendremos los resultados de aciertos y errores de cada pregunta, por ende, los educandos pueden evidenciar su progreso y retroalimentarse.

La presente investigación tuvo como objetivo identificar la incidencia de la herramienta de gamificación Quizziz en el proceso del aprendizaje basado en juegos, teniendo como finalidad intensificar los conocimientos del alumnado haciéndolo más atractivo mediante herramientas tecnológicas innovadoras.

METODOLOGÍA

La presente investigación recopiló información sobre el conocimiento que poseen los estudiantes de nivelación de la asignatura Gestión de Estudio, del Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí, acerca de la experiencia y expectativa que tienen de la herramienta Quizziz, para conocer el uso que se le puede dar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación se sustentó en la teoría socio-crítica, basada en el método bibliográfico, analítico y estadístico. Este tipo de estudio se orienta a características multi-metódicas, que permite observar lo que sucedía en el campo de observación. El enfoque pormenorizado ayuda a identificar los problemas que se presentan en la educación, para crear diferentes alternativas que permitan mejorar los procesos educativos (Finol y Vera, 2020).

Para el estudio se escogió como población a 789 estudiantes de la asignatura Gestión de Estudios, de las carreras de Administración de Empresa, Agronomía, Alimentos, Electricidad, Ingeniería Civil, Laboratorio Clínico, Medicina Veterinaria, Nutrición y Dietética. Se ha tomado como muestra no probabilística la participación de 397 estudiantes, para conocer cuál es la percepción que tienen sobre el aprendizaje basado en juegos, misma que servirá también para corroborar la incidencia de Quizziz en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la investigación documental, Chong de la Cruz (2007) refiere que se utiliza para recopilar información necesaria para desarrollar la investigación y contrastar los diferentes enfoques, conceptualizaciones y opiniones de varios autores. La información fue obtenida de repositorios digitales y base de datos como Google académico, Latindex 2.0, Scielo y Redalyc.

Sobre el método analítico, permitió conocer a través de la literatura científica los efectos de la incorporación del Quizziz a la praxis docente, específicamente en el aprendizaje basado en juegos, apoyado en referentes teóricos (Chong de la Cruz, 2007).

Además, se aplicó el método de la estadística descriptiva, con el objetivo de obtener frecuencias absolutas, frecuencias relativas y los cálculos porcentuales, que permiten una mejor comprensión de los resultados de la investigación (Hernández, 2001).

La técnica seleccionada fue una encuesta, como instrumento aplicado se diseñó y envió un cuestionario con la herramienta Google Forms, que se utilizó con la finalidad de realizar un diagnóstico para conocer el nivel de conocimientos tecnológicos y de la herramienta Quizziz que poseen los estudiantes participantes en la investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Análisis de encuesta realizada a los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí

Tabla 1

Rango de edad de los estudiantes

Ítems	Fa	Fr	%
De 17 a 19 años	87	0.21	21.92
De 20 a 30 años	262	0.66	65.99
De 31 a 40 años	32	0.08	8.06
De 41 a 50 años	15	0.03	3.78
De 51 a 60 años	1	0.02	0.25
De 61 a 70 años	0	0	0
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

En la tabla 1 se muestra que la mayoría de la población está en el rango de edad entre los 20 a 30 años, representando al 65.99% de los encuestados, seguido de los estudiantes entre los 17 a 19 años que representan al 21.92%. Esta información indica que la mayoría de los encuestados pertenecen a una población relativamente joven.

Tabla 2

Conocimiento en tecnología

Ítems	Fa	Fr	%
Bastante	87	0.22	21.9
Medio	268	0.68	67.5
Poco	42	0.10	10.6
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

En la tabla 2, la mayoría de los estudiantes poseen un nivel medio acerca de tecnología, siendo el 67.5% de los estudiantes, además se logró identificar que un 21.9% de los estudiantes poseen un conocimiento alto de tecnología y solo un 10.6% de los participantes poseen poco conocimiento de la tecnología.

Según los datos obtenidos, se puede suponer que no existirá resistencia por parte de los estudiantes al momento de aplicar recursos tecnológicos con fines educativos. Sin embargo, Mendoza (2020) manifiesta que "los docentes enfrentan grandes desafíos para promover el proceso de enseñanza aprendizaje a estas nuevas generaciones. La tecnología es un gran recurso que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje" (p. 72).

Tabla 3

Uso del aprendizaje basado en juegos en clases

Ítems	Fa	Fr	%
Sí	298	0.75	75.1
No	38	0.10	9.6
Tal vez	61	0.15	15.4
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

Según los datos obtenidos en la tabla 3, el 75.1% de los encuestados han recibido clases utilizando el aprendizaje basado en juegos, un 15.4% no conocen si el docente ha utilizado el aprendizaje basado en juegos y el 9.6% no lo han utilizado. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes conocen las dinámicas y diferentes juegos que se utilizan en el aprendizaje basado en juegos, por ello, González (2015) refiere que esto genera “una mayor participación de los estudiantes, dando lugar a un trabajo motivador que estimula el pensamiento creativo e innovador, que potencia su autonomía y facilite el aprendizaje de competencias transversales y profesionales” (p. 02).

Tabla 4

Deseo de experimentación con el aprendizaje basado en juegos

Ítems	Fa	Fr	%
Sí	328	0.82	82.6
No	6	0.02	1.5
Tal vez	63	0.16	15.9
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

Los resultados obtenidos en la tabla 4 indican que el 82.6% de los estudiantes desean que los docentes incorporen el aprendizaje basado en juegos a su praxis, mientras que el 1.5% de los estudiantes no desean que se utilice el aprendizaje basado en juegos y un 15.9% de los estudiantes se encuentran indecisos.

Existe una alta aceptación en el uso de recursos dentro del aprendizaje basado en juegos y el docente debe revisar recursos atractivos para incorporar a la dinámica a los estudiantes que han dado la respuesta “no”. Esto se vincula con lo mencionado por Fabre (2023) que considera que a través de la experimentación del aprendizaje basado en juegos con las herramientas de Quizziz o Kahoot, motivan más al estudiantado y les incentiva a desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva.

Tabla 5

Beneficio del aprendizaje basado en juegos al proceso educativo

Ítems	Fa	Fr	%
Mucho	157	0.39	39.5
Suficiente	151	0.38	38
Regular	72	0.18	18.2
Poco	15	0.04	3.8
Nada	2	0.01	0.5
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

Según los datos obtenidos en la tabla 5 el 39.5% de los estudiantes escogieron mucho, el 38% escogieron suficiente, el 18.2% regular, el 3.8% poco y 0.5% nada. Por lo que, la mayoría de los estudiantes consideran importante el uso del aprendizaje basado en juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esto se asocia a lo manifestado por Lazarte y Gómez (2021) quienes refieren que la aplicación del Quizziz mejora la actitud de los alumnos, elimina el temor al fracaso, enseña a trabajar en equipo, transmite la importancia de la competencia sana.

Tabla 6

Conocimiento de la herramienta Quizziz

Ítems	Fa	Fr	%
Sí	202	0.51	50.9
No	135	0.34	34
Tal vez	60	0.15	15.1
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

En la tabla 6 los resultados indican que el 50.9% de los estudiantes conocen la herramienta Quizziz y el 34% no conocen la herramienta. Por consiguiente, el docente no tendrá ningún inconveniente en aplicarlo en su grupo de estudiantes.

Esto se asocia al estudio de Jadán y Ramos (2018) quienes expresan que “el uso de la tecnología y todas sus herramientas permite a los integrantes del quehacer educativo desarrollarse de una manera más atractiva, permite la interacción directa entre los educandos y educadores y sobre todo permite alcanzar los objetivos didácticos” (p. 101).

Tabla 7

Implementación del Quizziz en la praxis docente

Ítems	Fa	Fr	%
Sí	202	0.61	61.2
No	10	0.03	2.5
Tal vez	144	0.36	36.3
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

Según los datos de la tabla 7 el 61.2% de los estudiantes desean que el docente incorpore el Quizziz a sus clases, el 2.5% no desean utilizar la herramienta y el 36.3 se encuentran neutral con relación al tema. Por lo tanto, existe una alta aceptación de los estudiantes para el uso de la herramienta Quizziz y la resistencia es mínima.

No obstante, Vergara et al. (2019) expresan que “el docente debe tener en cuenta que el mero uso de un recurso digital no implica en sí mismo una metodología, sino que dicha herramienta debe estar respaldada por un planteamiento metodológico diseñado de forma apropiada y coherente” (p. 381).

Tabla 8

Recompensas a mejores resultados con Quizziz

Ítems	Fa	Fr	%
Sí	239	0.60	60.2
No	17	0.04	4.3
Tal vez	141	0.35	35.5
Total	397	1	100

Nota: Fa - frecuencia absoluta. Fr - frecuencia relativa.

La tabla 8 indica que el 60.2% de los estudiantes considera que se recompense los resultados obtenidos en el Quizziz, el 4.3% no están de acuerdo y el 35.5% se encuentran neutral con respecto al tema. Por tanto, debido a la alta aceptación de los estudiantes se puede utilizar esta herramienta para motivarlos a interiorizar los contenidos.

Los resultados obtenidos hacen pensar que los estudiantes tienen un conocimiento alto acerca de recursos tecnológicos. No se debe olvidar que la sociedad avanza de forma acelerada, para ello, los docentes deben estar preparados para manejar en su praxis docente los recursos que los estudiantes actuales están capacitados para utilizar. Por ello, Ordóñez (2020) menciona que “sin duda alguna, se recomienda el uso de esta plataforma (...) por su interfaz sencilla y dinámica en la creación y desarrollo de actividades evaluativas, no tendría comparación con otras plataformas tradicionales a la hora de implementarse en clase” (p. 39).

En los resultados de la investigación se pudo evidenciar que la mayoría de la población está en un rango de edad entre los 20 a 30 años. Además, la praxis docente no solo involucra el correcto manejo de contenidos, sino la aplicación de didácticas y estrategias metodológicas, mediante herramientas digitales actualizadas, debido a que la mayor parte de estudiantes cuenta con un nivel medio en manejo tecnológico, coincidiendo con los estudios de (Erazo et al., 2021) .

Según Fernández et al. (2018) Internet ha sido una herramienta que sin duda alguna ha revolucionado la forma de aprovechar al máximo las actividades de las personas, que genera una evolución en todo momento. Cabe señalar que en la actualidad no es suficiente poder buscar información en la web, en ese sentido, se debe trabajar de manera didacta en el campo de la tecnología.

Coincidiendo con Mejía y Gómez (2017) quienes expresan que el internet en particular y las TIC en general no son más que herramientas para conseguir determinados objetivos, que ayudan a mejorar la educación y, por tanto, conseguir mayor y mejor rendimiento estudiantil. Sin embargo, debe quedar claro que saber usarla será indispensable, o puede ser contraproducente.

Levano et al. (2019) enfatizan que las competencias digitales están definidas como el correcto manejo de la tecnología, siendo muy útil para ejecutar procesos, adquiriendo habilidades que facilitan la transferencia de conocimiento y generando innovación. De manera similar lo expresan Pinto et al. (2016) quienes afirman que una competencia digital no solo se adquiere cuando se logran utilizar las herramientas tecnológicas, sino más bien cuando se la relaciona directamente al aprendizaje, en esa manera el saber-hacer va a reforzar en la persona las habilidades tecnológicas para profundizar y mejorar la obtención de conocimientos.

Hernández et al. (2014) argumentan que las instituciones de educación superior deberían introducir elementos TIC en el proceso educativo, contenidos digitales, aplicaciones y

herramientas web 2.0. Como resultado las herramientas se convierten en agentes de cambio, en capacidad de mejorar el proceso de formación en comparación con procesos tradicionales.

Este estudio demostró también, que la mayoría de estudiantes ha hecho uso del aprendizaje basado en juegos, concordando con García (2019) quien afirma que los juegos como el Escape Room, son aplicados en entornos digitales y están bastante extendidos en los sistemas educativos. Dicha actividad es donde los participantes se sumergen en un duelo competitivo, determinado por reglas que permiten un resultado medible propiciando un mejor aprendizaje.

Hernández et al. (2018) manifiestan que el aprendizaje basado en juegos gamificados, permite a los estudiantes participar y crear de manera autónoma, además les proporciona independencia al momento de estudiar, experimentando un ambiente amigable, por lo tanto, podrán interactuar, haciendo uso de los diferentes sentidos, manteniendo la motivación y el compromiso, con la aplicación de la gamificación les va mejor obteniendo así un aprendizaje realmente significativo.

Esto coincide con López et al. (2018) quienes mencionan que esta metodología mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, al ser basada en juegos digitales, como los videojuegos o los juegos serios, que buscan generar prácticas educativas innovadoras que cumplan con los requisitos de la sociedad moderna. Además de desarrollar un aprendizaje sobresaliente que promueve el entendimiento y disminuye el olvido.

Por otra parte, los estudiantes consideran oportuno incluir el aprendizaje basado en juegos tecnológicos o videojuegos educativos, por lo que beneficia el proceso educativo, además se apreció que en los entornos educativos, se puede optimizar la enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación del juego, puesto que los estudiantes tienen experiencias anteriores o conocimientos previos sobre esta metodología, demostrando un mejor aprendizaje si se considera este estilo (Ortiz et al., 2018; Zabala et al., 2020).

CONCLUSIÓN

El conocimiento que poseen los estudiantes de la nivelación de la asignatura de Gestión de Estudio sobre la herramienta Quizziz, la población objeto de estudio manifestó que el aprendizaje basado en juegos aporta mucho o suficiente al proceso educativo, destacando su importancia en el enfoque educativo actual.

A partir de la literatura científica la herramienta Quizziz, permite su utilización en múltiples áreas de estudio, la misma que aporta a dinamizar dentro de las clases de los maestros para desarrollar un aprendizaje más significativo en los estudiantes.

Que la implementación de enfoques lúdicos y tecnológicos en el proceso educativo puede generar una mayor participación, motivación y aprendizaje significativo para los estudiantes. No obstante, se destaca la importancia de desarrollar una metodología adecuada al incorporar estas herramientas en el aula para maximizar su eficacia.

REFERENCIAS

Castillo Sánchez, M., y Gamboa Araya, R. (2012). Desafíos de la educación en la sociedad actual. *Revista Electrónica Diálogos Educativos. REDE*, 12(24), 55-69. <http://revistas.umce.cl/index.php/dialogoseducativos/article/view/1055>

Chong de la Cruz, I. (2007). Métodos y técnicas de la investigación documental. Repositorio de la Universidad Nacional Autónoma de México. <http://hdl.handle.net/10391/4716>

Erazo Delgado, J., Chancay Cedeño, C., y Véliz Briones, V. (2021). Competencias digitales docentes para la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 2(20), 10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8474717>

Fabre-Mitjans, N. (2023). Kahoot y Quizizz: cuando jugar en equipos marca la diferencia a la hora de motivar a leer noticias de ciencias. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(2), 129-142. <https://doi.org/10.6018/reifop.547421>

Fernández Márquez, E., Leiva-Olivencia, J. J., y López-Meneses, E. (2018). Competencias digitales en docentes de Educación Superior. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(1), 213–231. <https://doi.org/10.19083/ridu.12.558>

Finol de Franco, M., y Vera Solórzano, J. L. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3(1), 1-24. <https://atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/38>

García Aretio, L. (2022). 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. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>

García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

González González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40), 1-15. <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>

Hernández Blázquez, B. (2001). *Técnicas estadísticas de investigación social*. Ediciones Díaz de Santos.

Hernández Suárez, C. A., Gamboa Suarez, A., & Ayala García, E. (2014). Competencias tic para los docentes de educación superior. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*.

Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

Jadán-Guerrero, J. y Ramos-Galarza, C. (2018). Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado Semipresencial. *Hamu'ay*, 5(1), 84-104. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1560>

Lazarte, I. M., y Gómez, S. G. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. In XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2021, Chilecito, La Rioja). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120461>

Levano-Francia, L., Sánchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., y Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>

López Rodríguez, I., Avello Martínez, R., Baute Álvarez, L. M., y Vidal Ledo, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. *Educación Médica Superior*, 32(1), 264-276. http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v32n1/25_1301.pdf

Mejía-Salazar, G., y Gómez-Álvarez, R. (2017). Internet como herramienta didáctica en la formación académica en alumnos de nivel medio superior. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11), 171. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v6i11.114>

Mendoza Batista, A. M. (2020). Quizlet, Quizizz, Kahoot y Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua. *Revista Lengua y Cultura*, 1(2), 72-76. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/5438>

Ordóñez Torres, W. R. (2020). Quizizz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 6(9), 37-41.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pinto Santos, A. R., Díaz Carreño, J., y Camargo, C. A. (2016). Modelo Espiral de Competencias Docentes TICTACTEP aplicado al Desarrollo de Competencias Digitales. *Hekademos: revista educativa digital*, 19, 39-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280715>

Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., Said-Hung, E., Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>


Satorre Cuerda, R., Menargues Marcilla, M. A., Diez Ros, R., y Pellín Buades, N. (2022). Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2022*.

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., y Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 23(3), 363–387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

Villarreal-Villa, S., García-Guliany, J., Hernández-Palma, H., y Steffens-Sanabria, E. (2019). Competencias docentes y transformaciones en la educación en la era digital. *Formación universitaria*, 12(6), 3-14. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>

Viñals Blanco, A., y Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 86(30.2), 103-114. <http://hdl.handle.net/10201/120644>

Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., y Benito-Crosetti, B. L. (2020). Game-Based Learning (GBL) applied to the teaching of mathematics in higher education. A systematic review of the literature. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .