

GAMIFICACIÓN Y NARRATIVAS INMERSIVAS COMO ENFOQUE DE ENSEÑANZA: EXPERIENCIAS COMPLETAS Y COMPLEJAS EN LAS AULAS

Gamification and immersive narratives as a teaching approach: complete and complex experiences in the classroom

Resumen

Es fácil no tentarse y comenzar a imaginar la inmersión a partir de una serie de artefactos, sean gafas de realidad virtual o aumentada, manoplas o sensores, que permiten la interacción con tecnologías inmersivas. Sin embargo, es más complejo aún, diseñar una estrategia didáctica inmersiva sin esos dispositivos, dado que supone una construcción visual, sonora y narrativa a partir de metáforas profundas que envuelven, sumergen y enganchan a los y las participantes. Será un verdadero desafío compartir en estas reflexiones, experiencias de diseño de propuestas inmersivas en el marco de la educación en línea. Para ello, dejaremos en claro a modo de punto de partida, que “al hablar de inmersión, hacemos foco en el potencial de la narrativa para sumergirnos en nuevos contextos. En tanto estrategia didáctica que nos adentra en territorios diferentes” (Rogovsky y Arréquez Manozzo, 2021). Una propuesta inmersiva es aquella que se compone y estructura en diálogo constante con una metáfora visual potente, que recrea un contexto determinado, haciendo uso de múltiples recursos y modalidades. De esta manera, se diseñan experiencias educativas que sumergen a los y las estudiantes en universos discursivos potentes donde la vivencia en primera persona es el sello distintivo.

Palabras clave: gamificación; narrativas inmersivas; juegos de escape

Abstract

It is easy not to be tempted and start imagining immersion from a series of devices, for example, augmented reality glasses, wearables, or sensors, that allow interaction with immersive technologies. However, it is even more complex to design an immersive didactic strategy without those devices, since it involves a visual, sounded, and narrative construction based on deep metaphors that surround, immerse, and engage the participants. It will be a real challenge to share in these reflections, experiences of designing immersive proposals from online education. To do this, we will make it clear as a starting point that “when talking about immersion, we focus on the potential of the narrative to immerse ourselves in new contexts. As a didactic strategy that takes us into different territories” (Rogovsky and Arréquez Manozzo, 2021). An immersive proposal is one that is composed and structured in constant dialogue with a powerful visual metaphor, which recreates a specific context, making use of multiple resources and modalities. In this way, educational experiences are designed that immerse students in powerful discursive universes where the first-person experience is the identity hallmark.

Keywords: gamification; immersive narratives; escape rooms

1. INTRODUCCIÓN

Diversos autores abordan la inmersión como rasgo de época, tomando en cuenta desde las tecnologías con las que interactuamos y sus lógicas subyacentes hasta las acciones y experiencias que derivan de ello. Frank Rose, en su libro *The art of immersion*, caracteriza a Internet como una tecnología camaleónica e inmersiva: por un lado, es un medio que contempla a otros (textual, sonoro, audiovisual) y, por otro, es tan inmersiva que nos permite sumergirnos en mundos imaginarios y habitar las historias que vivimos.

A lo largo de los siglos, cada tecnología permitió construir diferentes formatos narrativos. En el siglo XXI la inmersión adquiere nuevos horizontes con la expansión de las tecnologías digitales, y con los diversos dispositivos que permiten vivenciar relatos en clave de realidad virtual. La inmersión se vuelve, cada vez, más profunda. La construcción de narrativas inmersivas se vuelve una posibilidad para favorecer nuevas experiencias en las aulas, para hacer que ‘cosas’ sucedan allí. En ese sentido, la tecnología no se presenta como un puente para transmitir la información sino como un territorio donde vamos a realizar diversas acciones que favorezcan la construcción del aprendizaje.

La utilización de las narrativas inmersivas se convierte en un enfoque de enseñanza cuando construimos mundos narrativos con base en contenidos curriculares y, a su vez, invitamos a los y las estudiantes a ser protagonistas de esas historias. No sólo se trata de presentar los contenidos, sino de diseñar los posibles recorridos en ese nuevo territorio. Desde una mirada pedagógica, vamos a plantear la inmersión como estrategia didáctica potente entramada con:

- la construcción de historias y relatos en las aulas, tomando a la no linealidad como paradigma.
- la utilización de nuevas estrategias de gamificación y, en particular, con los juegos de escape.
- el ejercicio de nuevas destrezas y habilidades complejas.

Pensarnos como corresponsales o autores de nuevas historias nos confiere la posibilidad de imaginar todo este potencial, llevado a las aulas, para reconstruir relatos e idear nuevos entramados que permitan recrear experiencias completas y complejas.

En este artículo compartimos la experiencia del juego de escape, llamado “Escapate de la Diplo”, diseñado por el equipo de docentes del Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías del Programa de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de FLACSO Argentina. Esta propuesta gamificada se llevó adelante en el marco del coloquio de cierre del posgrado de la Cohorte 18 en 2022.

1.1 La no linealidad como paradigma

La hipertextualidad, rasgo del lenguaje digital, posibilitó la construcción de distintos itinerarios de lectura y navegación en los documentos en línea. Además, otorga al usuario la posibilidad de realizar diferentes niveles de lectura. En la sociedad digital, las opciones de construir narrativas educativas se expanden, dando lugar a nuevos lenguajes y formatos hipertextuales, multimodales e interactivos que rompen con la linealidad característica de la narrativa impresa (Rogovsky y Arréguez Manozzo, 2021).

Para Baricco, el mundo paralelo que reconstruye la Web tiene más que ver con la manera natural de operar de nuestra mente: no lineal, saltando de enlace a enlace, y en este sentido, este ultramundo, que define el autor en *The Game*, instala nuevas modalidades de lectura, de relatos y de habilidades (Baricco, 2019). Se trata de lecturas hipertextuales, que se expanden de manera no convencional, con recorridos paralelos que abren a nuevas lecturas e interpretaciones. Al respecto, el autor profundiza la idea al sostener que se trata de una forma de pensar y de mover la mente, por lo que plantea la llegada de un nuevo hombre, que ya no está obligado a ser lineal.

Las lecturas no lineales también las menciona Serres (2013) al describir la generación de Pulgarcita, que no reconoce los márgenes de la hoja, ni de la presentación en Power Point, como límites, tienen también su correlato en las formas alteradas que describe Maggio (2018) para analizar las narraciones que subyacen a las series que consumimos y que ella analiza con el objetivo de reinventar guiones nuevos para pensar las clases.

Nos parece importante pensar en una arquitectura de bifurcaciones, de espirales y de círculos, donde no necesariamente haya un inicio cronológico, donde el principio no necesariamente deba ser lo primero, donde tiempo, espacio y formas, rompan los límites de la convencionalidad, proponiendo razonamientos y construcciones por fuera de la caja.

La contracara de este tipo de propuestas es un docente proactivo, creativo, “explorador de tendencias” (Rogovsky Chamorro 2020) que busca romper con la lógica lineal de una clase tradicional para diseñar experiencias educativas desafiantes. En este sentido, hablaremos también de la construcción de un estudiante que se ubica en el centro de la propuesta de enseñanza, un estudiante que tiene que hacer cosas como parte de su proceso de aprendizaje, una serie de actividades que lo dotan de autonomía y lo colocan en la situación de tomar decisiones y realizar acciones en colaboración, como parte de un equipo de trabajo.

Como parte de este recorrido, nos preguntamos cuántas veces les ofrecemos a nuestros estudiantes posibilidades genuinas para la toma de decisiones, cuántas veces les proporcionamos herramientas formativas que potencien sus capacidades para elegir. Entendemos que toda elección involucra una serie de acciones complejas tales como evaluar, jerarquizar, comparar, elaborar hipótesis, ensayar posibilidades y dejar atrás otras, seleccionar alternativas y seguramente otras acciones más. El contexto gamificado invita a los y las estudiantes a ensayar una serie de elecciones en el marco de un juego, donde a la vez que mejora su pericia en tanto jugador/a, adquiere habilidades que lo forman de manera progresiva en la toma de decisiones.

Asimismo, en los entornos inmersivos y lúdicos donde la propuesta de recorridos implica sumergirse junto a otros (pares y docentes) compartiendo un proceso de aprendizaje que se devela progresivamente y que implica una serie de interacciones grupales tendientes a la colaboración y al desarrollo de habilidades interpersonales.

Jugamos y aprendemos con otros, junto a otros, compartiendo el conocimiento y construyendo de manera progresiva y conjunta el aprendizaje: Confrontar ideas, evaluar posibilidades, escuchar alternativas de manera empática, negociar sentidos al interior de un grupo, argumentar posturas, defender ideas apoyándose en la experiencia o en los fundamentos teóricos, son todas habilidades de orden superior que se ponen en juego sola y exclusivamente cuando emprendemos el recorrido del conocimiento junto con otros.

Entonces, recuperamos de estas experiencias, la construcción de un estudiante que se ubica en el centro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, formándose en la toma de decisiones y en la construcción colaborativa del conocimiento.

2. CLAVES PARA JUGAR (Y APRENDER)

La composición de escenarios que propicien aprendizajes inmersivos, pueden articular estrategias lúdicas en la práctica docente para mejorar y potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se trata de

“gamificar” las propuestas en las aulas con el propósito de promover nuevos aprendizajes poderosos y perdurables. Gifreu-Castells (2016) plantea a la ludificación como uno de los elementos que enriquecen la narrativa interactiva y favorecen el proceso de inmersión. Para ello, dirá este autor, se requiere que los estudiantes, en tanto jugadores, además de interactuar, participen del juego, se sumerjan y habiten ese espacio que posibilita.

El concepto de ludificación o gamificación designa “al uso de elementos de diseño de juegos, característicos de los juegos, en contextos ajenos al juego” (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). También es definida la gamificación, como un proceso relacionado con la utilización de mecanismos, estéticas y técnicas de juego, y a su vez, con el pensamiento del jugador, para atraer a las personas a actuar y resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011; Kapp, 2012). Más allá de la diversión propia de la actividad lúdica, la gamificación busca motivar a los participantes y, a la vez, influir en su conducta psicológica y social. Contreras Espinosa (2017) remarca la importancia de este elemento para lograr que los usuarios dediquen tiempo a las actividades del juego, por lo que debe contar con libertad para tomar decisiones y realizar acciones.

Las experiencias gamificadas pueden analizarse desde sus mecánicas, dinámicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012). Estos elementos combinados permiten crear estrategias para que los participantes vivan emociones potentes y tengan una experiencia profunda de juego. Las dinámicas están en el nivel más alto de abstracción y se vinculan con las emociones, narrativa, progresión del jugador y las interacciones sociales que se dan en el juego. Los diseñadores de sistemas gamificados deben tener en cuenta las dinámicas, aunque nunca entran de forma directa dentro del juego. El modo en el que se llevan a cabo son las mecánicas, procesos que permiten que el participante se involucre con la historia y que haya progresión en la experiencia de juego, como por ejemplo, los desafíos, la suerte, los turnos y las recompensas. En el nivel más bajo de la jerarquía de los elementos del juego están los componentes, como los avatares, emblemas, niveles y puntos.

La ludificación justamente recupera las investigaciones y teorías sobre diseño de juegos para idear y crear propuestas que motiven a los participantes a jugar, en un contexto que no está pensado per se para esa actividad. La gamificación en el ámbito educativo toma el potencial del juego como herramienta para potenciar la creatividad y promover aprendizajes en distintos escenarios.

Entonces, buscamos recuperar los rasgos que identificamos como constitutivos del universo lúdico y que vale la pena llevarlos a las aulas, para crear relatos gamificados, que potencien el proceso de inmersión, tales como:

- La resolución de desafíos: invitando a los participantes a poner a prueba sus conocimientos, aumentando el grado de dificultad en función de sus capacidades cognitivas: Si el desafío es demasiado fácil, el juego perderá emoción, si el desafío es demasiado complejo, causará frustración y disminuye el deseo por jugar.
- La toma de decisiones: la ruptura de la linealidad abre la posibilidad de enfrentar una multiplicidad de recorridos con diferentes consecuencias narrativas (Rogovsky y Chamorro, 2020). En este sentido la posibilidad de elegir implica autonomía y responsabilidad, habilidades interesantes para desarrollar en las aulas.

- La composición de escenarios: una de las características potentes de los juegos, es la de recrear universos posibles “paisajes fantásticos, escenas de película, tanto a nivel retórico como didáctico desde las propuestas que allí se desarrollen” (Rogovsky y Chamorro, 2020, p.113).
- La progresión de niveles, nos hablará de un contenido que se construye de manera progresiva a medida que se avanza en el juego. Será parte del desafío, acceder al contenido y construir conocimiento en ese pasaje de niveles y de pantallas, que complejizan el juego.

El juego, presente desde temprana edad en la educación preescolar, incentiva todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales (UNICEF, 2018). Los niños, niñas y adolescentes pueden idear, fantasear, explorar, indagar, descubrir y experimentar por medio del juego. A partir de estas actividades lúdicas, también pueden aprender a trabajar en equipo, construir liderazgo, compartir, resolver problemas, entre otras habilidades.

Es importante recalcar que el juego no sólo es vehículo para el aprendizaje en la escolaridad sino también en la Educación Superior (Cornellà Canals, 2015; Contreras Espinosa y Gómez, 2016; Lion y Perosi, 2019). A través de experiencias lúdicas, los estudiantes pueden obtener conocimientos, desarrollar estrategias y distintas competencias. Los juegos contribuyen al aprendizaje a través de la creación de escenarios y experiencias que permiten “hipotetizar y construir modelos interpretativos que pueden ser potentes para la comprensión genuina de temas y problemas relevantes de nuestra humanidad” (Lion y Perosi, 2019, p. 51).

Con la expansión de las tecnologías digitales, en particular de las herramientas para la generación de contenidos y de publicación abierta, aparecieron nuevas posibilidades para la construcción de narrativas lúdicas. Hablamos de aplicaciones para la creación de sitios web, para la producción de piezas visuales, de grabación de sonidos y de edición de video, entre otras tantas, que contribuyen a la generación de propuestas educativas multimodales, interactivas y lúdicas. Tomando en cuenta algunos rasgos de los seis pasos de la gamificación en los negocios de Werbach y Hunter (2012), nos interesa pensarlos en tanto puertas de entrada para el diseño de experiencias educativas gamificadas:

1. Definir la propuesta de enseñanza. No hay que perder el sentido pedagógico de la actividad planteada. ¿Por qué llevamos adelante una experiencia gamificada? ¿Cuáles son las necesidades de formación?
2. Delinear los objetivos de aprendizaje y actividades. ¿Qué queremos que los estudiantes aprendan y cómo lo harán? Aquí podemos pensar en contenidos, pero también en habilidades y competencias (trabajo en equipo, argumentación, debate y consenso de ideas). ¿Cómo se transformarán esos aprendizajes en resultados de la experiencia? ¿Cómo vamos a evaluar el aprendizaje?
3. Identificar y describir a los destinatarios. Debemos tener en claro las características de los participantes de la experiencia lúdica: edades, nivel de formación, intereses, etc. ¿Qué los puede motivar? ¿Qué puede desmotivar a nuestros jugadores? Toda información sobre ellos nos podrá permitir construir una experiencia adecuada a sus necesidades.
4. Desarrollar ciclos de actividad. En este punto hay que pensar el juego en sí por medio de los bucles de acción y las escaleras de progresión. En el primer caso, debemos establecer cómo realizaremos la realimentación que nos ayudará a mantener la motivación de los jugadores a lo

largo de la experiencia, y por tanto, su participación. ¿Habrá puntos? ¿Recompensas? ¿Insignias? En el segundo caso, hablamos de tener en cuenta el desempeño de los participantes, por tanto, pensar en los niveles y la dificultad de los desafíos propuestos, que irán incrementándose a medida que se superen las misiones.

5. ¿Lo jugarías? La experiencia debe resultar sobre todo divertida. La intención es que los participantes quieran participar de ella y así dejarse sumergir en la propuesta educativa. El desafío es que las reglas, las misiones, niveles y recompensas -en relación con los contenidos y competencias definidas- no empañen la diversión. El juego y el aprendizaje van de la mano, se deben complementar.
6. Implementación. Llegó el momento de construir el juego, de bajar las ideas a elementos concretos del juego. Aquí se comienza a ensamblar las mecánicas, dinámicas y componentes de la propuesta.

3. ESCAPATE DE LA DIPLO: UNA MISIÓN Y MUCHOS ACERTIJS

Dentro del universo de las propuestas inmersivas y lúdicas nos interesa focalizar en los *escape room* o salas de escape definidas como “un juego de acción real, basado en el trabajo en equipo, donde los jugadores descubren pruebas, resuelven puzzles y completan tareas en una o más habitaciones para cumplir un determinado objetivo (generalmente escapar de la habitación) en un tiempo limitado” (Nicholson, 2015). Sean propuestas, presenciales o virtuales, veremos cómo en el ámbito educativo, estos juegos presentan desafíos como retos cognitivos, que habilitan la construcción de aprendizajes curriculares a los estudiantes mientras disfrutan de los elementos propios del juego (Rogovsky y Arréquez Manozzo, 2021).

En este sentido, nos invitamos a pensar en este tipo de propuestas ya sea para la introducción temática, la construcción de procesos formativos o la reconstrucción evaluativa de un proceso de aprendizaje. En este artículo compartimos brevemente la experiencia de construcción en equipo y del diseño de una sala de escape han formado parte de un proceso de autoevaluación de un trayecto formativo.

“Escapate de la Diplo” se trata de un juego de escape diseñado por el equipo de docentes del Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías del Programa de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de FLACSO Argentina, para desafiar a los estudiantes en el marco del coloquio de cierre del posgrado. Esta experiencia tuvo lugar a principios de 2022 y consistió en recorrer de manera inmersiva y lúdica los diferentes módulos conceptuales que componen el trayecto formativo, a partir de una serie de consignas que relacionan y problematizan los conceptos centrales de la Diplomatura, poniendo en juego habilidades de colaboración y toma de decisiones, como parte de su desarrollo. A continuación, describiremos los aspectos centrales de la experiencia:

- Misión: los y las estudiantes debían finalizar el trayecto formativo actual de la “Diplo”, término afectivo con el cual identificamos al Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías, para poder continuar hacia la “Espe”, es decir a la Especialización (segundo año del posgrado).
- Desafíos: Una serie de decisiones guiaron el proceso de construcción de los diferentes desafíos que componen el juego. En primer lugar, se optó por circunscribir cada uno de los desafíos a la temática central de cada uno de los módulos conceptuales que componen el recorrido formativo.

De esta manera se identifican 7 territorios para atravesar toda la inmensidad de las tierras del PENT y se invita a los diferentes equipos a sortear obstáculos que los desafían a problematizar conceptos. Una vez identificados los ejes centrales de cada uno de los territorios, se evaluó la dinámica de juego a proponer para la resolución de cada uno de los desafíos, de manera tal de variar estrategias y combinar recursos que integren propuestas reflexivas y de discusión grupal con juegos de respuestas múltiples, acertijos y mensajes en código para descifrar.

- Niveles y candados: Los y las estudiantes del posgrado debían superar los desafíos de los distintos territorios de la “Diplo” para hallar los códigos (letras y números) que les permitirá “escapar”.
- Narrativa: consistió en presentar cada uno de los territorios, a partir de su relación temática con un módulo conceptual del posgrado. Pequeñas piezas de video a cargo del equipo docente, introducen con guiños de humor, ideas potentes para problematizar en cada desafío al tiempo que anticipan las consignas para sortear en cada uno de los espacios.

4. CONCLUSIONES

La narrativa es una de las dimensiones clave para construir experiencias gamificadas que resulten potentes para nuestras clases. Una buena historia habilita a que los participantes se zambullan en un nuevo mundo. Los participantes se sumergen en una narración que podemos definir como una “vivencia narrativa” (Ruiz Collantes, 2013). Es significativo que jugar y seguir un relato posean tantas características comunes y ello lleva a pensar que los dos tipos de actividades deben tener una función común. Esta función es la de procurar a quienes las atraviesan “vivencias narrativas”. Una vivencia narrativa es una experiencia cognitiva, emocional y sensorial, producto del hecho de que quienes la experimentan se vean inmersos en una estructura de vida articulada como una narración. Nos invitamos a pensar en experiencias culturales diseñadas para obtener vivencias narrativas tales como los relatos y los juegos.

En los relatos, los individuos en tanto oyentes, espectadores o lectores, experimentan una historia en la que no están incluidos como protagonistas, como agentes que puedan variar con sus decisiones y acciones el curso de los acontecimientos propios de la historia. En cambio en los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, en tanto jugadores a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas.

Tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y propician vivencias narrativas en los individuos, pero mientras que en el relato el individuo “recrea” una historia ajena en la que no participa, en el juego el individuo “vive” una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente y se encuentra inmerso en la trama, donde las acciones que desarrolla o las emociones que siente adquieren relevancia y forman parte de procesos de construcción del conocimiento.

Para cerrar, queremos destacar el valor del relato como modo de comunicar ideas, transformar y transformarnos, y como invitación a ingresar a nuevos mundos y por qué no a compartir nuestra visión del mundo a través de narraciones. Bruner (1997) plantea que la narración es, ante todo, una forma de pensamiento y una expresión de la visión del mundo de una cultura determinada: “Es a través de nuestras propias narraciones como principalmente construimos una versión de nosotros mismos en el mundo, y es

a través de esas narraciones como una cultura ofrece modelos de identidad y acción a sus miembros” (1997, p. 15). Seamos inmersivos, diseñemos relatos y entornos lúdicos que nos sumerjan en aprendizajes profundos disfrutando de la hermosa aventura de enseñar y de aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baricco, A. (2019). *The game*. Buenos Aires: Anagrama
- Bruner, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Contreras Espinosa, R. y & Gómez, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. InCom-UAB Publicacions. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Contreras Espinosa, R. (2017). *Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos*. En Contreras Espinosa, R. y Eguia, J.L. (Eds), *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cornellà Canals, P. (2015) *Gamificando en Educación Superior. Comunicación y Pedagogía: Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos*, (281), 92-98.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (p./pp. 9--15), New York, NY, USA: ACM. ISBN: 978-1-4503-0816-8
- Gifreu-Castells, A. (2016). *Elementos para generar inmersión en la narrativa interactiva y transmedia*. Irigaray, F.; Porto Renó, D. [Eds.] *Transmediaciones. Futuribles*. Parmenia Grupo Editorial, 48-62
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós. *Itinerarios Educativos*.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.
- Piñero Charlo, J. C. (2019) “Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro”. *Revista Espacios*, Vol. 40 (44), 9.
- Rogovsky, C. y Chamorro, F. (2020). *Cómo enseñar a aprender: educación, innovación pedagógica y tecnología en tiempos de crisis*. Buenos Aires: La Crujía.
- Rogovsky, C. y Arréguez Manozzo, S. (2021). *De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre educación híbrida en México y Argentina*. En Correa Cortez, E. Luna M. y Tarasow, F. (comp.), *Narrativas lúdicas en el aprendizaje en línea: el juego de escape y su potencial para aprender junto a otros*. Jalisco: Astra Ediciones S. A. de C. V.
- Ruiz Collantes, X. (2013). “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”. En: Scolari, Carlos A. (ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Serres, M. (2013). *PuIgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

- Werbach, K., Hunter, D. (2012). Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Madrid. Ediciones Pearson.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, Inc.