

REFERENCIAS

- Abdi, A. (2016). *Process of Gamification: Gamifying a Tourism Concept*.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., y Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age* (3rd ed.). Tony Bates Associates Ltd. <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- Batista, J., y Salzar L. (2003). Vigencia de los enfoques conductista, cognitivista y constructivista en la enseñanza del inglés. *Encuentro Educacional*, 10(3), 226-244.
- Belk, R. W. (1988). Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139-168.
- Beza, O. (2011). *Gamification – How games can level up our everyday life?* Holanda: Universidad de Ambsterdan.
- Blohm, I., y Leimeister, J. M. (2013). Gamification: Design of IT-based enhancing services for motivational support and behavioral change. *Business & information systems engineering*, 5(4), 275-278. <https://doi.org/10.1007/s12599-013-0273-5>
- Bogost, I., (2011). Persuasive Games: Exploitation. *Gamasutra*. http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php
- Bojars, U., Decker, S., y Breslin, J. (2008). *Social Networks and Data Portability using Semantic Web technologies*.
- Borrás-Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación, Universidad Politécnica de Madrid.
- Borrás-Gené, O. (2016, 15 de septiembre). Vacaciones gamificadas. [t de TIC]. Recuperado de <https://orioltic.tumblr.com/post/150441980710/vacaciones-gamificadas>
- Borrás-Gené, O. (2017a). *Técnicas y metodologías para el aprendizaje cooperativo y ubicuo en la construcción de comunidades virtuales mediante MOOC*

(Doctoral dissertation, ETSIS_Telecomunicacion). https://oa.upm.es/47596/1/ORIOL_BORRAS_GENE.pdf

Borrás-Gené, O. (2017b). *Insignias digitales como acreditación de competencias en la Universidad*. Universidad Politécnica de Madrid, Gabinete de Tele-Educación, Madrid.

Borrás-Gené, O. (2017c). ¿Gamificación o unas simples escaleras? [t de TIC]. Recuperado de <https://orioltic.tumblr.com/post/159455521125/gamificaci%C3%B3n-o-unas-simples-escaleras>

Borrás-Gené, O. (2019). Insignias digitales como credencial alternativa en la Universidad. En *Competencia digital docente: un. a perspectiva de futuro en la Educación Superior* (pp. 97-106). Dykinson.

Borrás-Gené, O. [@oriolTIC]. (2024, 18 de enero). Diferencia entre juegos serios, aprendizaje basado en juegos y gamificación. [Vídeo]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@orioltic/video/7325420073403911457>

Borrás-Gené, O. (2025). Aplicando gamificación analógica y digital en ingeniería: chocolate y Kahoot! En A. Santaella Vallejo (Eds.), *Experiencias de innovación educativa aplicada a la formación del profesorado* (pp. 99-109). McGraw-Hill. <https://doi.org/10.14679/3523>

Botella Nicolás, A. M., y Ramos Ramos, P. (2019). La teoría de la autodeterminación: un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. *Contextos Educativos: Revista de Educación*.

Buchem, I., van den Broek, E., y Lloyd N. (2016). *Open Badge Network Discussion Paper on Open Badges at Policy Levels*. <https://bit.ly/4o5upuY>

Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.

Ciuchita, R., Heller, J., Köcher, S., Köcher, S., Leclercq, T., Sidaoui, K., y Stead, S. (2022). It is Really Not a Game: An Integrative Review of Gamification for Service Research. *Journal of Service Research*, 26(1), 3-20.

Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

Cortizo, J., Carrero F., y Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011*. Universidad Europea de Madrid.

Cruz, F., García, I., Martínez, J. A., Ruiz, A., Ruiz, P. M., Sánchez, A., y Turró, C. (2024). *La Inteligencia Artificial Generativa en la docencia universitaria: oportunidades, desafíos y recomendaciones*. Recuperado de https://www.crue.org/wp-content/uploads/2024/03/Crue-Digitalizacion_IA-Generativa.pdf

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.

Deci E., y Ryan R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self Determination in Human Behavior*. Springer.

Deci, E. L., Koestner, R., y Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011, septiembre). From game design elements to gamefulness: defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.

Dichev, C., y Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.

Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.

Eppmann, R., Bekk, M., y Klein, K. (2018). Gameful Experience in Gamification: construction and validation of a Gameful Experience Scale [GAMEX]. *J. Interact. Mark.* 43, 98-115.

Escribano, F. (2017). Gamification Model Canvas Evolution for Design Improvement: Player Profiling and Decision Support Models. *Fundación Iberoamericana del Conocimiento*, 1-6.

Eyal, N. (2014). *Hooked: How to build habit-forming products*. Penguin.

Fernández-Avilés, D., Borrás-Gené, O., y Contreras, D. (2015). Portal web como modelo de gamificación en laboratorios virtuales 3D. *Actas del III Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad*. CINAIC 2015 (14-16 de octubre de 2015, Madrid, España).

Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. En *Proceedings of the 4th international Conference on Persuasive Technology* (p. 40). ACM.

Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., y Knight, E. (2015). Digital badges in education. *Education and Information Technologies*, 20(2), 403-410.

Gomez-Jaramillo, S., Moreno-Cadavid, J., y Zapata-Jaramillo, C. M. (2018, octubre). Adaptation of the 6D Gamification Model in a Software Development Course. En *2018 XIII Latin American Conference on Learning Technologies (LACLO)* (pp. 85-88). IEEE.

González, Y. (2014, 14 de marzo). La apuesta por la GAMIFICACIÓN en las empresas. [Entrada de blog] Estrategias de Marketing: Percepción o Realidad. [Fecha de consulta: 2 de Junio de 2016]. Recuperado de [http://blogs.icemd.com/blog-estrategias-de-marketing-percepcion-o-realidad-/](http://blogs.icemd.com/blog-estrategias-de-marketing-percepcion-o-realidad/)

Hansch, A., Newman, C., y Schildhauer, T. (2015). *Fostering engagement with gamification: Review of current practices on online learning platforms*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2694736>

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013). Universidad Carlos III Madrid España.

Högberg, J., Hamari, J., y Wästlund, E. (2019). Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 29(3), 619-660.

Huizinga, J. (1939). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Amsterdam: Pantheon.

Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. En *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 1722).

Jo Kim, A. (2017). *Game Thinking, Explained*. Amy Jo Kim. Recuperado de <https://amyjokim.medium.com/game-thinking-explained-fa6da3e8debb>

Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.

Kramer, A. D., Guillory, J. E., y Hancock, J. T. (2014). Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(24), 8788-8790.

Kim, A. J. (2012). *The player's journey: designing over time*. Amy Jo Kim. Games, Apps & Services That Bring People Together.

King (2024). Candy Crush Saga [Videojuego]. <https://king.com/game/candycrush>

Lazzaro, N. (2004). *Why we play games: Four keys to more emotion without story*.

Lazzaro, N. (2009). Why we play: affect and the fun of games. *Human-Computer Interaction: Designing for Diverse Users and Domains*, 155.

LeBlanc, M. (2004). *iMechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design*. Lecture at Northwestern University. Recuperado de <http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>

Leyva Chévez, A. (2017, 20 de octubre). Canva para la creación de un proyecto gamificado. *Cuaderno 2.0*. <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2017/10/19/canva-para-la-creaci%C3%B3n-de-un-proyecto-gamificado>

López Galisteo, A. J., Rodríguez Calzada, L., y Montes Díez, R. (2023). *Guía de uso de ChatGPT para potenciar el aprendizaje activo e interactivo en el aula universitaria*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10115/22149>

López-Galisteo, A. J., y Borrás-Gené, O. (2025). The Creation and Evaluation of an AI Assistant (GPT) for Educational Experience Design. *Information*, 16(2), 117. <https://doi.org/10.3390/info16020117>

Maan, J. (2013). *Social business transformation through gamification*. <https://arxiv.org/pdf/1309.7063>

Macías-Guillén, A., Díez, R. M., Serrano-Luján, L., y Borrás-Gené, O. (2021). Educational hall escape: increasing motivation and raising emotions in higher education students. *Education Sciences*, 11(9), 527.

Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys like to play. *Blurb Inc*, 1(1), 28.

Marczewski, A. (2020). *Game-Based Solution Design – Differences between Gamification, Simulations, Serious Games and Games*. Gamified UK. <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>

Martín, P. P. G., Calero, P. A. G., y Gómez-Martín, M. A. (2004). Aprendizaje basado en juegos. *Icono14*, 2(2), 1.

Marugán, M. A., y Borrás-Gené, O. (2023). Propuesta didáctica para la enseñanza de educación física a través del uso de un paisaje de aprendizaje en

secundaria. En *Experiencias de aprendizaje aplicadas a la innovación en el aula* (pp. 87-102). Servicio de Publicaciones URJC.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological review*, 50(4), 370.

McGonigal, J. (2013). Massively multi-player... thumb-wrestling | TED Talk. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_massively_multi_player_thumb_wrestling

Metz-Göckel, H. (2016). Das Behalten von erledigten und unerledigten Handlungen. En *Gestalttheorie und kognitive Psychologie. Schlüsseltexte der Psychologie*. Wiesbaden: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-12666-7_16

Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. En *Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL* (pp. 323-329).

Niantic, Inc. (2024). *Pokémon Go* [Aplicación móvil]. <https://www.pokemon-golive.com/>

O'Byrne, W. I., Schenke, K., Willis III, J. E., y Hickey, D. T. (2015). Digital Badges Recognizing, Assessing, and Motivating Learners in and Out of School Contexts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 58(6), 451-454.

Parlamento Europeo. (2021, Marzo 26). ¿Qué es la inteligencia artificial y cómo se usa? Recuperado de <https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20200827STO85804/que-es-la-inteligencia-artificial-y-como-se-usa>

Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of gamification, Funding Startups (& other impossibilities). *Journal of Nano Dome*. <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., y Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education)*. Slough: NFER.

Pho, A., y Dinscore, A. (2015). *Game-based learning*. Tips and trends.

Pink, D. H. (2011). *Drive: The surprising truth about what motivates us*. Penguin.

Pivec, M., Dziabenko, O., y Schinnerl, I. (2003, July). Aspects of game-based learning. En *3rd International Conference on Knowledge Management*, Graz, Austria (Vol. 304).

Plass, J. L., Homer, B. D., y Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.

Radoff, J. (2011). *Game on: energize your business with social media games*. USA: Wiley Publishing, Inc.

Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.aed.). Consultado en <http://www.rae.es/>

Reiss, S. (2002). *Who Am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Actions and Define Our Personalities*. New York: Berkeley Books.

Ribera Turró, M., Díaz Montesdeoca, O., Ortiz Martínez, D., Puertas Prats, E., Lopezosa García, C., y Guallar Delgado, J. (2024). *ChatGPT y educación universitaria: Posibilidades y límites de ChatGPT como herramienta docente*. Barcelona: Octaedro. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11162/259567>

Ripoll, O. (2014). Gamificar vol dir fer jugar. http://blogs.cccb.org/lab/article_gamificar-vol-dir-fer-jugar/

Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.

Sabzalieva, E., y Valentini, A. (2023). *ChatGPT e inteligencia artificial en la educación superior: guía de inicio rápido*. UNESCO International Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146_spa

Salen, K., y Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Schildhauer, T. (2015). *Gamification in online learning: practical findings* [diapositivas de PowerPoint]. <https://docs.google.com/presentation/d/1VcA8oW-F4axnrPvRGwFUfZuhdKBWjAXb7GQvGLbqnDyM>

Seaborn, K., y Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of human-computer studies*, 74, 14-31.

Shi, L., Cristea, A. I., Hadzidedic, S., y Dervishalidovic, N. (2014). Contextual Gamification of Social Interaction-Towards Increasing Motivation in *Social E-learning*. En *Advances in Web-Based Learning-ICWL 2014* (pp. 116-122). Springer International Publishing.

Shinners, C. (2015, 15 de Noviembre). Lurkers are learners: new approaches to understanding participation. [Entrada de blog]. [Fecha de consulta: 20 de Mayo de 2016]. <http://www.collaboration-incontext.com/2015/11/lurkers-are-learners-new-approaches-to-understanding-participation.html>

Stover, J. B., Bruno, F. P., Uriel, F. E., y Fernandez Liporace, M. M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: Una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología*, 14(2), 105-115. <http://perspectivas.mdp.edu.ar/revista/index.php/pep/article/view/332>

Tan, M., y Sarif, S. M. B. (2024). A Comparative Review of Fogg's Behavior Model (FBM) and the Hook Model in Education Sector at Higher level for Enhancing Gamified Learning. *Library Progress International*, 44(3), 18078-18088.

Tardón, C. G., y de la Vega, R. A. (2014). # dametuits: Programa de formación y comunicación corporativa gamificada. *Obra digital: Revista de Comunicación*, 7, 47-68.

The Octalysis Group (2023a, 8 de agosto). Guía Completa de Recompensas en la Gamificación [Publicar]. LinkedIn <https://www.linkedin.com/pulse/gu%C3%A1-completa-de-recompensas-en-la-gamificaci%C3%B3n/>

The Octalysis Group (2023b, 29 de agosto). Las 3 mecánicas gamificadas más poderosas que aún no conoces [Publicar]. LinkedIn <https://www.linkedin.com/pulse/las-3-mec%C3%A1nicas-gamificadas-m%C3%A1s-poderosas/>

The Octalysis Group (2023c, octubre). Evita los sustos: Horda de insignias zombie [Publicar]. LinkedIn https://www.linkedin.com/posts/the-octalysis-group-latinoamerica_insignias-zombi-activity-7115772646213971968-nN91?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

Tondello, G. F., Mora, A., Marczewski, A., y Nacke, L. E. (2019). Empirical validation of the gamification user types hexad scale in English and Spanish. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 95-111.

Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., y Nacke, L. E. (2016, October). The gamification user types hexad scale. In *Procee-*

dings of the 2016 annual symposium on computer-human interaction in play (pp. 229-243).

Universidad Carlos III de Madrid (2023). *Recomendaciones para la docencia con inteligencias artificiales generativas*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10016/37989>

Vaibhav, A., y Gupta, P. (2014). Gamification of MOOCs for increasing user engagement. In *MOOC, Innovation and Technology in Education (MITE), 2014 IEEE International Conference on* (pp. 290-295). IEEE.

Villanueva, P. (2014, 20 de abril). Creatividad – Game Thinking: Jugar para idear. *Eclosión*. <http://www.eclosioncoaching.com/blog/2014/04/creatividad-%e2%80%93game-thinking-jugar-para-idear/>

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook.

VV.AA. (2011). *An Open Badge System Framework. A foundational piece on assessment and badges for open, informal and social learning environments* (Version: DRAFT 4.0). Peer 2 Peer University and The Mozilla Foundation, in collaboration with The MacArthur Foundation. <http://bit.ly/badgепaper4>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.

Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., y Benito-Crosetti, B. L. D. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26.

Zichermann, G. (2011). *Gamification - The New Loyalty*. Recuperado de <http://vimeo.com/25714530>

Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. En M. Boekaerts, P. R. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-40).

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.