



Re-imaginar el currículo: Gamificación como puente para el aprendizaje significativo en personas adultas

Berenice Aguilar Paleta

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

berenice.aguilarp@alumno.buap.mx

Jose Luis Tobon Luna

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

jose.tobonlun@alumno.buap.mx

Gloria Angélica Valenzuela Ojeda

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

angelica.valenzuela@correo.buap.mx

Área temática: Innovaciones curriculares.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo aportar una propuesta didáctica para el desarrollo de la escritura creativa en adultos a partir de los elementos de la gamificación para obtener aprendizajes significativos en el marco de la educación liberadora y el curriculum como currere. En esta ponencia se presenta una revisión de literatura que consistió en analizar el curriculum desde su dimensión experiencial vinculado con la gamificación y la educación liberadora en el marco de la educación para adultos. La organización de la ponencia se encuentra dividida en: Justificación, Enfoque conceptual, Propuesta, Conclusiones y Referencias.

Palabras clave: currículo, educación para adultos, gamificación, innovación pedagógica, aprendizaje significativo.

Justificación

Con la transformación constante en las diferentes esferas sociales a causa de los intereses, necesidades y exigencias de la población actual se hace preciso innovar en los distintos ámbitos para cubrir dichos requerimientos. La educación es uno de esos campos prioritarios que requiere adaptarse a las características de las personas para mejorar sus experiencias de aprendizaje. En nuestro caso, el punto focal es la formación otorgada a los adultos y adultos mayores, la cual, aún se encuentra vinculada a los procesos de enseñanza-aprendizaje destinada a niños, jóvenes y/o adultos jóvenes.



El currículo por muchos años ha estado focalizado a los individuos en edades escolares; sin embargo, no se ha adaptado completamente a las necesidades de los adultos por lo que resulta un proceso desvinculado de su realidad y, por ende, poco significativo para su vida. Asimismo, el currículo ha sido comprendido, tradicionalmente, como un conjunto de contenidos que los individuos deben adquirir en cierto momento de su trayectoria escolar, dejando poco espacio para contemplar las experiencias del alumnado, lo cual, desde Freire (1970), lo ha reconocido como educación bancaria.

Debido a lo anterior, se hace pertinente repensar la manera en que se diseñan experiencias de aprendizaje para los adultos y los adultos mayores, contemplando sus experiencias de vida, las cuales representan una mirada de un mundo complejo y en cambio acelerado. Lo anterior, nos lleva a considerar un concepto más amplio de currículo que atienda las experiencias que este grupo poblacional ha generado en la vida, matizadas por sus tiempos, sus gustos y sus espacios de formación, que tome en cuenta sus decisiones sobre la importancia de los conocimientos que pretende adquirir y su manera de aprender.

Por otra parte, se considera a la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que permite dinamizar la enseñanza, aumentar la motivación intrínseca y favorecer el compromiso de los adultos con su proceso formativo. Lejos de trivializar a la educación, la gamificación transforma el currículo en una experiencia viva, incorporando retos, misiones, recompensas y narrativas que estimulan la participación y conectan con los saberes previos del alumnado. Así, se contribuye al desarrollo de un aprendizaje significativo, centrado en el estudiante y alineado con un enfoque de currículo como conexión entre los aprendizajes escolares, la realidad social y la manera en que cada persona aprende por su cuenta.

En virtud de lo anterior y, para aportar una alternativa a la problemática antes mencionada el objetivo de este trabajo consiste en presentar una propuesta didáctica para el desarrollo de la escritura creativa en adultos y adultos mayores, a partir de los elementos de la gamificación, para obtener aprendizajes significativos en el marco de la educación liberadora y el curriculum como currere. Esta propuesta se fundamenta en el análisis del currículum desde su dimensión experiencial como eje transformador de los procesos educativos, explorando su vinculación con la gamificación como estrategia innovadora en contextos de la educación para adultos, con el fin de promover prácticas más significativas, motivadoras y contextualizadas.

Enfoque conceptual

Hablar de currículo, actualmente, ya no refiere solo a la concepción más difundida enfocada en una lista de contenidos temáticos, como hace mención Pinar (2004), donde se seguía al pie de



la letra lo que marcaban los programas sin tomar en cuenta otros factores, ni al alumnado, meramente utilitario para llegar a un objetivo, sino que, hace referencia, a un entramado social, político, cultural y pedagógico que no solo organiza qué se enseña, sino también reflexiona sobre las formas, finalidades y significados de la enseñanza.

En palabras de Pinar (2004), el currículum debe orientarse al entendimiento de los vínculos entre los saberes escolares, el contexto social y el proceso de autoformación del individuo, mediante una conversación compleja que recupere las experiencias situadas en diferentes dimensiones temporales (pasado, presente y futuro) y logre un encuentro entre las diferentes voces de los individuos que permita recuperar la noción de libertad y de movimiento. Dicho de otro modo, se debe optar un currículum transformador que construya desde el diálogo, que contemple los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes, que esté contextualizado a su entorno y que permita reconocer sus voces para integrarlas en espacios comunes en la construcción de aprendizajes.

Relacionado con lo anteriormente expuesto, Freire (1970), nos hace reflexionar sobre la importancia de motivar una educación liberadora en las aulas, las cuales se podrán lograr cuando se cambie la perspectiva del currículo, por uno más flexible, libre y preocupado por los alumnos y no solo por los temas. Aunado a lo anterior y focalizando al sector adulto y el adulto mayor, la visión del currículo de Pinar (2014), y la educación liberadora de Freire (1970), son sumamente relevantes para hablar de la enseñanza de los adultos. Debido a sus características diversas, el currículum no puede ser rígido y estructurado, más bien debe ser flexible, situado y centrado en las experiencias de los participantes. Debe integrar metodologías activas, temas de interés común, experiencias propias y diversas formas de valorar el aprendizaje, con la finalidad de propiciar un entorno para el bienestar, la autonomía y el reconocimiento del otro como agente de conocimientos.

En consecuencia, en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben converger distintos factores, desde la diferenciación de procesos intelectuales generados por el amplio conocimiento adquirido a través de la experiencia de vida de los adultos y los adultos mayores, la definición de una identidad construida y reafirmada en su entorno, hasta la adquisición de responsabilidades personales, emocionales, familiares, laborales, sociales, económicas y de otra índole. La formación enfocada a este sector de la población debe reconocer y actualizar los conocimientos que ya posee y su valor en su desarrollo personal y profesional con una aplicación directa a las situaciones de la vida cotidiana.



En consonancia con lo antes mencionado, Lifshitz (2004), expone la diferencia más notable entre el aprendizaje de los niños y adultos, retomando las conexiones neuronales, las cuales tiene una función distinta; por un lado, el aprendizaje en los niños se realiza mediante asociaciones y secuencias, mientras que, por otro lado, en los adultos, existe la readaptación de relaciones vigentes y redes de conocimientos previos. Esto refuerza la idea de un aprendizaje diferenciado de acuerdo con la etapa de la vida y las condiciones particulares de la población abordada, con la finalidad de aprovechar todos estos elementos en la puesta en práctica de sus saberes y destrezas.

Por su parte Lindeman (1926), y Lifshitz (2004), invitan a optar por un currículo más flexible que se enfoque en situaciones cotidianas mediadas por las necesidades y gustos del alumnado en el marco de su experiencia personal. De acuerdo con Houle (1961), Lindeman (1926), Knowles (1998), y Lifshitz (2004), para que el currículo se acople a las características de los adultos se debe contemplar una serie de premisas, entre las cuales destacan las siguientes: que los conocimientos sugeridos aporten soluciones a las situaciones cotidianas de las personas, es decir, un saber práctico; la experiencia funja como eje principal para fomentar el aprendizaje; la interacción en el proceso invite al aprendizaje y no a la imposición, así, otorgando autonomía a los participantes; considerar la diversidad de particularidades de los integrantes para fomentar un espacio propicio para el aprendizaje significativo, principalmente. Todo lo anterior, dentro de un marco de interacción alumno-docente con funciones esenciales que apoyan el éxito del proceso.

Tabla 1. Rol del docente y alumno dentro los supuestos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del modelo andragógico.

Supuestos	Andragogia	
	Alumno	Docente
Necesidad de saber	Necesitan saber la finalidad de aprender algo antes de realizarlo, así como las consecuencias de no hacerlo, contemplando el aporte a su vida personal o académica.	Brindan justificaciones de la importancia del aprendizaje para mejorar el rendimiento y las condiciones de vida del alumno.
Autoconcepto del alumno	Presentan un autoconcepto relacionado con la responsabilidad de sus propios actos de su vida y con la capacidad de autodirigirse.	Desarrollan experiencias de aprendizaje que ayudan a transitar de acciones dependientes a autodirigidas.
Papel de la experiencia	Los alumnos muestran una basta cantidad de experiencias adquiridas en su vida, por lo que existen grupos más distintos debido a la manera de obtener dichas experiencias de aprendizaje.	Encuentran medios para desaprender malos hábitos y limitaciones, logrando abrir paso a nuevas experiencias que generen aprendizajes innovadores.
Disposición a aprender	Están dispuestos a aprender lo que requieren en su vida considerando su capacidad para hacerlo con el fin de aportar soluciones a las situaciones cotidianas.	Plantea actividades trascendentales que involucran la proyección hacia la siguiente etapa de la vida de la persona.
Orientación del aprendizaje	El aprendizaje se centra en los problemas de la vida diaria en la medida que les ayuda a resolverlos.	Establece siempre un vínculo directo entre los problemas planteados y la vida del estudiante.



Motivación	Se fomenta el aprendizaje a través de elementos como la satisfacción laboral, el aumento en la autoestima, adquisición de nuevos saberes y mejoramiento de la calidad de vida.	Presenta los beneficios del aprendizaje a su vida como medio de motivación para seguir desarrollando los conocimientos y habilidades de los alumnos.
------------	--	--

Fuente: Elaboración propia a partir de Houle (1961), Lindeman (1926), Knowles (1998), y Lifshitz (2004).

Con base en la tabla anterior, se identifica que la educación contemporánea exige estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes adultos y adultos mayores, tal y como lo propone la andragogía. Desde esta perspectiva, la gamificación se ha posicionado como una estrategia didáctica que permite transformar entornos de aprendizaje mediante la incorporación de los elementos propios del juego. Esta estrategia, ofrece nuevas formas de implicar emocional y cognitivamente al estudiante, fomentando su participación, autonomía y compromiso.

Cabe destacar que, la gamificación se ha definido de múltiples formas. Según Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011), consiste en “el uso de elementos del diseño de juegos en contextos ajenos al juego” (p. 2), lo que la distingue tanto de los juegos educativos como de las actividades puramente lúdicas. En un enfoque más amplio, Gaviria (2021), la describe como el uso de mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico para fomentar el aprendizaje, mientras que Chou (2014), destaca su capacidad para aplicarse a actividades productivas de la vida real, como la educación, la salud y el trabajo.

En este sentido, la gamificación se configura como una estrategia que va más allá del entretenimiento, activa los procesos cognitivos, sociales y emocionales mediante la construcción de experiencias de aprendizaje motivadoras, significativas y personalizadas. En cuanto a sus características Werbach y Hunter (2012), explican la efectividad de la gamificación en contextos educativos y profesionales: motivación intrínseca, mecánicas de juego, tales como: puntos, niveles, insignias y clasificaciones, que incentivan el progreso, dinámicas del juego, diseño centrado en el jugador, feedback inmediato, narrativa y metas claras.

A partir de las diversas estrategias empleadas, la integración de la gamificación en el currículo educativo se considera pertinente ya que no altera los contenidos fundamentales, sino que transforma la manera en que se presentan y se evalúan. Según Vázquez (2021), la gamificación permite alcanzar los objetivos de aprendizaje mediante retos, misiones y actividades que incentivan la participación del estudiante.

La gamificación resulta significativa en la educación de personas adultas. De acuerdo con Amezcua y Amezcua (2018), permite enriquecer el proceso educativo en cualquier materia o



contexto. Por su parte, Ardila (2019), destaca que facilita el seguimiento del aprendizaje, reduce el carácter punitivo de la evaluación y promueve la cooperación, la competencia sana y el aprendizaje basado en problemas.

La gamificación también favorece el aprendizaje significativo, entendido como aquel que permite al estudiante relacionar sustancialmente la nueva información con sus conocimientos previos (Díaz-Barriga, F. y Hernández, 2002; Ausubel, 1980). Este tipo de aprendizaje requiere una actitud favorable, materiales estructurados lógicamente y la posibilidad de conectar lo nuevo con lo ya conocido.

Las experiencias gamificadas fomentan estos principios al generar un entorno en el que los estudiantes procesan la información, resuelven problemas, colaboran y reflexionan sobre su desempeño. Así, no solo memorizan contenidos, sino que los comprenden, aplican y reorganizan cognitivamente. A partir de lo expuesto, su aplicación en la formación de adultos ofrece oportunidades para transformar la enseñanza en una experiencia participativa, dinámica y centrada en el estudiante. Por ello, la propuesta de integrar a la gamificación en el diseño curricular no solo es una tendencia, sino una respuesta efectiva a los desafíos de la educación contemporánea en el sector adulto y adulto mayor.

En síntesis, repensar el currículo implica trascender la visión centrada en contenidos y adoptar una perspectiva crítica, situada y transformadora, como proponen Freire (1970), y Pinar (2004), ya que, desde estas miradas, se promueve la reflexión, el diálogo y el aprendizaje significativo. Por otro lado, la gamificación se presenta como una estrategia que puede adaptarse con estos principios, al ofrecer experiencias motivadoras, flexibles y contextualizadas que fortalecen la autonomía, la participación y la aplicación práctica del conocimiento.

Propuesta

Taller de escritura creativa: desde una perspectiva gamificada

Presentación

Este taller propone un espacio lúdico y significativo para fortalecer habilidades de escritura creativa, incorporando elementos de la gamificación como narrativa, misiones, desafíos e insignias. Desde una perspectiva pedagógica crítica, se busca que los adultos y adultos mayores exploren su voz narrativa, estimulen su imaginación y fortalezcan su expresión escrita a través del juego, la colaboración y el descubrimiento a partir de sus vivencias.

A lo largo de diversas misiones, los participantes se enfrentarán a retos de escritura, construirán mundos de ficción y compartirán sus creaciones con el grupo, todo dentro de una atmósfera de respeto, autonomía, acompañamiento y creatividad. Este taller reconoce el valor de



las experiencias de vida, la multiplicidad de voces y el derecho de las personas adultas a expresarse mediante la palabra. La escritura se convierte así en una herramienta para imaginar, jugar y transformar la realidad.

Objetivo

Fortalecer las destrezas y capacidades narrativas, expresivas y gramaticales de los adultos y adultos mayores por medio de actividades lúdicas, retos y metas claras.

Justificación

La escritura creativa constituye una herramienta fundamental para desarrollar la expresión personal, el fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo, así como la expresión de sus experiencias de vida. En el caso de las personas adultas, este tipo de prácticas no sólo estimulan la creatividad y la memoria, sino que también promueven el bienestar emocional, la autonomía y el reconocimiento de su propia voz en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven.

Este taller parte de una perspectiva andragógica que reconoce al adulto y adulto mayor como un sujeto de saberes y experiencias, capaz de construir conocimiento desde el juego, la creatividad y el diálogo. Así, el taller responde a la necesidad de diversificar y humanizar las prácticas educativas para adultos, promoviendo procesos de aprendizaje significativos, accesibles y culturalmente relevantes, donde escribir se convierta en una experiencia placentera, desafiante y transformadora.

Estructura de la propuesta

Esta propuesta plantea a la gamificación como una estrategia que puede ayudar a reconfigurar el currículo en la educación de personas adultas. A partir del diseño de actividades lúdicas y narrativas, se promueve un aprendizaje significativo, participativo y contextualizado. La integración de dinámicas colaborativas y de herramientas digitales permite responder a los intereses y trayectorias de los estudiantes, fortaleciendo el vínculo entre experiencia personal y formación académica.

La propuesta se estructura en diez semanas, cada una con un tema específico y una actividad gamificada diseñada para estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la apropiación del conocimiento. Cada actividad se apoya en recursos didácticos específicos y se complementa con herramientas digitales. Se establecen criterios de evaluación claros y logros esperados que guían la participación y reflexiva del estudiante.

Este enfoque se materializa en actividades diseñadas en una secuencia de diez semanas, la propuesta incluye retos como la creación de personajes ficticios, juegos de generación de ideas, dinámicas de corrección gramatical, transformación de géneros narrativos y un escape



room para la construcción de diálogos, culminando en una antología colectiva y una lectura pública. Todo ello acompañado de recursos didácticos variados y herramientas digitales. Considerando lo anterior, gamificar el currículo no es solo introducir el juego, sino reimaginar el aula como un espacio de exploración, diálogo y creación colectiva, donde el conocimiento se vive, se narra y se transforma.

Tabla 2. Propuesta didáctica del taller escritura creativa: desde una perspectiva gamificada

Semana	Tema	Objetivo de aprendizaje	Actividad gamificada	Recurso didáctico	Herramienta digital	Criterio de evaluación	Indicador de logro
1	Apertura del curso	Explicar los contenidos del taller y el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante los elementos de la gamificación.	Presentación y manejo de las herramientas digitales esenciales.	Computadora Cañón Pantalla Internet	Canva, Padlet Jamboard, Kahoot, Nearpod, Genially Flippity, Google Docs, YouTube	Participación y revisión de las diferentes herramientas digitales.	Compresión del mecanismo de uso de las herramientas digitales presentadas.
2	Iniciamos la aventura: ¿Por qué escribimos?	Reflexionar sobre las motivaciones personales para escribir y experimentar con la construcción de una identidad narrativa ficcional.	Presentación de personajes; desafío: escribir una autobiografía ficcional.	Fichas de personaje, tarjetas con preguntas detonadoras, imágenes para inspirar autobiografías ficticias.	Canva, Padlet.	Participa en la presentación y el desafío autobiográfico.	Comparte su personaje o avatar. Redacta una autobiografía ficcional con creatividad y coherencia.
3	El mapa de ideas: Lluvia y selección	Generar ideas creativas a partir de técnicas lúdicas y seleccionar temas potenciales para desarrollar en textos personales.	Juego de palabras prohibidas para estimular la creatividad.	Tarjetas de palabras prohibidas, dados de historias, tarjetas de inspiración visual.	Wordwall, Miro.	Demuestra fluidez en la generación de ideas y capacidad para seleccionar una con potencial narrativo.	Propone al menos tres ideas originales. Elige una idea y justifica su elección para desarrollarla.
4	Domar al monstruo gramatical	Identificar y corregir errores gramaticales comunes mediante dinámicas colaborativas que refuerzan el conocimiento de las reglas básicas del idioma.	Misión de corrección grupal con "cartas mágicas" de gramática.	"Cartas mágicas" con reglas gramaticales, textos con errores para corregir, dados de corrección.	Kahoot, Flippity.	Aplica reglas gramaticales en la corrección de textos.	Identifica errores comunes en textos breves. Utiliza correctamente las "cartas mágicas" con explicaciones gramaticales.
5	Viaje a través de géneros: Cuento y crónica	Reconocer las características distintivas del cuento y la crónica, y aplicar técnicas de adaptación textual entre distintos géneros narrativos.	Reto de transformación de textos (cuento a crónica, crónica a carta).	Textos cortos (cuento, crónica, carta), tarjetas de géneros con características clave.	Genially, Google Docs .	Reconoce las características del cuento y la crónica, y transforma textos según el género.	Participa en la transformación de al menos un texto. Respeta la estructura y estilo del género propuesto.
6	Creando mundos: Descripciones poderosas	Desarrollar habilidades descriptivas para enriquecer la ambientación y los detalles sensoriales de un texto literario.	Juego de "describelo sin nombrarlo"; medalla al detalle.	Imágenes sensoriales, tarjetas "prohibido nombrar", tarjetas de cinco sentidos.	Canva, Nearpod.	Utiliza recursos descriptivos de forma original y sensorial.	Escribe descripciones sin nombrar directamente el objeto o lugar. Logra transmitir imágenes claras y sensaciones al lector.
7	Diálogos que respiran	Escribir diálogos verosímiles dentro de un texto narrativo, entendiendo su papel en la caracterización y el avance de la trama.	Escape room narrativo: desbloquear el diálogo oculto.	Fragmentos incompletos, tarjetas con voces/personajes, pistas para el escape room narrativo.	Power Point, Quizlet.	Redacta diálogos con verosimilitud y funcionalidad narrativa.	Escribe un diálogo claro, con voces diferenciadas. Incorpora el diálogo en un contexto narrativo coherente.

8	Edición: el arte de escribir	Aplicar estrategias de revisión y edición de textos propios y ajenos, fortaleciendo la claridad, coherencia y estilo narrativo.	Taller de edición entre pares; recompensa al editor del mes.	Guía de edición, rúbricas simples, textos propios y ajenos para revisar.	Google Docs Grammarly y Mural	Reescribe y mejora textos propios y ajenos de forma colaborativa.	Propone mejoras justificadas en los textos. Integra sugerencias para enriquecer su propio texto.
9	Gran final: antología y lectura pública	Seleccionar, revisar y presentar un texto propio en un evento de cierre, reconociendo el proceso creativo y celebrando el trabajo colectivo.	Entrega de insignias finales, presentación de textos, celebración.	Antología impresa o digital, medallas, diplomas simbólicos, cartel de lectura.	Canva, YouTube Padlet.	Participa en la presentación final con un texto pulido.	Entrega un texto corregido y editado para la antología. Presenta oralmente su trabajo en la lectura pública.
10	Cierre del curso y encuesta de satisfacción	Conocer el grado de aceptación de la incorporación de la gamificación como estrategia innovadora.	Evaluación de la misión: Contar tu experiencia a partir de la estrategia utilizada	Encuesta de satisfacción	Google Forms	Participación en responder la encuesta de satisfacción	Responder la encuesta completa para conocer las áreas de mejora.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

En conclusión, los diferentes ejes abordados: currículo como currere, educación liberadora, educación de adultos y gamificación, enfatizan el rol activo del participante en el desarrollo de su aprendizaje, sosteniendo la idea de desarrollo contextualizado, significativo y dinamizador. Además, optan por una educación no convencional e innovadora, basada en el diálogo, la experiencia y la horizontalidad de saberes. También, consideran a la educación y al currículo como una vía de transformación del sujeto y del entorno donde se desarrolla y crece diariamente.

Por lo anterior, hablar de currículum no puede limitarse a listas de contenidos temáticos. Más bien, implica reconocerlo como una construcción cultural, política y experiencial que moldea las formas en que aprendemos, enseñamos y habitamos el conocimiento. En el contexto de la educación de adultos y adultos mayores, esta visión se vuelve aún más necesaria ya que es fundamental que el currículo recupere las trayectorias de vida, los saberes previos y los gustos de quienes aprenden.

En este marco, reconocer el currículo como experiencia vivida nos permite imaginar nuevas formas de enseñar y aprender, en las que el juego, la palabra, los sentimientos, experiencias y la colaboración se integren como ejes fundamentales. Solo así lograremos una educación verdaderamente inclusiva, liberadora y transformadora.

Referencias

Amezcu, T. y Amezcu, P. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula, pp. 137-146. En Torres, A y Romero, L. M. (Editores) (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. Universitaria Abya-Yala.



- Ardila, J.Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12 (24), pp. 71-84. doi: 10.11144/Javeriana.m12-24.stge
- Ausubel, D. P. (1980). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Chou, Y. K. (2014). *Actionable Gamification Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. y Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.
- Houle, O. (1961). *The Inquiring Mind*. University of Wisconsin Press.
- Knowles, M. (1998). *Andragogía. El aprendizaje de los adultos*. Oxford.
- Lifshitz, A. (2004). *Andragogía y aprendizaje del adulto*. *Medicina Interna de México*, 20(3), 153–156.
- Lindeman, E. (1926). *The Meaning of Adult Education*. New Republic.
- Pinar, W. (2014). *La teoría del curriculum*. Narcea.
- Pinar, W. (2004). *What Is Curriculum Theory?* Routledge
- Vázquez, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game, No. 39, pp. 811-819. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586494>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. Philadelphia. https://toaz.info/doc-view-3#google_vignette