

## La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje

### Gamification in the classroom as a motivating tool in the teaching-learning process

García-Casaus, F.,<sup>1</sup> Cara-Muñoz, J.F.,<sup>1</sup> Martínez-Sánchez, J.A.,<sup>1</sup> & Cara-Muñoz, M.M.<sup>1</sup>

1. Consejería de Educación y Deporte. Junta de Andalucía. Sevilla, España.

**Resumen:** El presente artículo tiene como objetivo principal la introducción en el aula de la gamificación como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje. Partiremos de una introducción que dará cavidad a la evolución que ha tenido la enseñanza en los últimos años y su vinculación a los procesos de enseñanza-aprendizaje motivacionales. Posteriormente, trataremos la estrecha relación que tiene la gamificación con la motivación, desarrollando los componentes fundamentales para motivar al alumnado y los tipos de alumnos y alumnas en función de la procedencia de su motivación. Por último, concluiremos con aspectos como la forma de introducir la gamificación en el aula, así como sus metodologías más utilizadas.

**Palabras clave:** Gamificación, enseñanza, aprendizaje, educación, juego.

**Abstract:** The main objective of this article is to introduce gamification in the classroom as a motivating tool in the teaching-learning process. We will start from an introduction that will give rise to the evolution that teaching has had in recent years and its link to motivational teaching-learning processes. Subsequently, we will deal with the close relationship that gamification has with motivation, developing the fundamental components to motivate students and types of students based on the origin of their motivation. Finally, we will conclude with aspects such as how to introduce gamification in the classroom as well as its most used methodologies.

**Key Words:** Gamification, teaching, learning, education, game.