# ¡Gamifica!

## Autores

*Jesús David Freyle Márquez, Kas Freyle*

## Sinopsis

El aprendizaje está cambiando y la gamificación se presenta como una herramienta clave para hacerlo más dinámico, motivador y efectivo. ¡Gamifica! te invita a explorar el fascinante mundo de la educación inspirada en el juego, donde estrategias innovadoras despiertan la curiosidad, fortalecen la participación y transforman la enseñanza en una experiencia envolvente.Este libro, lleno de pedagogía y amor por la enseñanza, aborda la ludificación desde sus fundamentos: el concepto primario del juego, su importancia en la sociedad y en la historia, su impacto en el cerebro humano y, especialmente, su potencia como herramienta para enseñar y estimular la motivación por aprender.Aunque tiene un enfoque pedagógico, está dirigido al público general. Docentes en formación, profesores en ejercicio y estudiantes de las ciencias de la educación encontrarán aquí un aliado poderoso; sin embargo, cualquier persona interesada en hacer del aprendizaje una experiencia más entretenida, significativa y efectiva puede beneficiarse de sus propuestas.

JF

## Sobre el autor

Jesús David Freyle Márquez

Nació en Santa Marta, Colombia.




## Impreso

**Año de publicación:** 2025

**Presentación:** Libro de tacto blando (Libro)

**Tamaño:** 24 x 17 x 0.7 cm

**Número absoluto de páginas:** 108 Páginas

**ISBN13:** 978

**$17 USD**

## E-Book

**Año de publicación:** 2025

**Presentación:** EPUB (Digital: online)

**Número absoluto de páginas:** 108 Páginas

**ISBN13:** 9789585088269

**$53.000 COP**

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Es comunicador y docente. Como creador del universo Romulhu, ha fusionado literatura, música, podcasts, cómics y videojuegos. Ha sido ganador de diversas convocatorias literarias, así como del Premio Volar al Mejor Cuento (2023) y el Premio Ita Autor Revelación 2025.

KF

Kas Freyle

## E-Book

**Año de publicación:** 2025

**Presentación:** PDF (Digital: online)

**Número absoluto de páginas:** 108 Páginas

**ISBN13:** 9789585088276

**$53.000 COP**



## Palabras clave

Gamificación; Pedagogía; Educación; Tecnología; Inteligencia artificial

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen