EDITORIAL
UNIVERSIDAD
DE GUADALAJARA

Interplay y gamificación en educación: innovación, tecnología y experiencias de aprendizaje en la era digital

Autores

Marisol Luna Rizo, Juan Fidel Cornejo Álvarez, Jorge Lozoya Arandia

Sinopsis

Este libro explica como los procesos educativos se han diversificado mediante el diseño de estrategias didácticas adaptadas a los usos cotidianos de los alumnos en todos los niveles educativos. Una tendencia educativa es la gamificación, que se ha convertido en una de las alternativas de mayor uso y gusto entre los participantes. Existen muchas investigaciones realizadas a nivel mundial, sin embargo, en la literatura científica existe confusión en los términos utilizados para la gamificación, la ludificación y el aprendizaje basado en el juego (Game-based Learning, GBL). Aunque todos estos enfoques contienen elementos relacionados con el juego, no son iguales ni pretenden alcanzar los mismos objetivos pedagógicos.La evidencia analizada permite afirmar que los juegos educativos y las gamificación constituyen estrategias con un elevado potencia para innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. En donde se identifican sus principales aportes, como son las motivación, la participación activa, el desarrollo de competenciastransversales y la integración efectiva de las tecnologías digitales.No obstante, se sugiere que para lograr el éxito de las estrategias se debe articular los elementos del juego con principios pedagógicos sólidos, modelos de diseño instruccional adecuados y una planificación orientada al logro de resultados de aprendizajes significativos.



Impreso

Año de publicación: 2026

Presentación: Libro no cosido / encuadernación arráfica (Libro)

Tamaño: 23 x 16.5 x 1.6 cm

Número absoluto de páginas: 268 Páginas

ISBN13: 9786076461266

$150 MXN

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

En consecuencia, la gamificación y los juegos educativos deben entendersecomo componentes de ecosistemas educativos que trabajan de manera articulada en un ambiente de innovación educativa.



Sobre el autor

Marisol Luna Rizo

Actualmente estudiante del Doctorado de Tecnologías de Información donde su línea de investigación son las simulaciones de procesos de aprendizaje aplicando la Inteligencia Artificial en Educación Superior.

Palabras clave

Gamificación educativa; Ludificación; Aprendizaje basado en el juego; Juegos educativos; Innovación educativa; Estrategias didácticas; Diseño instruccional

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

Maestra en Tecnologías para el Aprendizaje. Profesora de la Maestría en Tecnología para el Aprendizaje de la Universidad de Guadalajara en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas. También se desempeña como Coordinadora del Programa y ha trabajado como asesor técnico y pedagógico en la Coordinación de Innovación Educativa y Pregrado de la Universidad de Guadalajara y como diseñador instruccional para la Secretaría de Educación Jalisco y la Universidad Virtual de Guanajuato. En su papel como investigadora participó en el proyecto de investigación internacional con la OCDE-AHELO (Assessment or Higher Education of Learning Outcomes) en la coordinación para evaluar las habilidades genéricas de orden superior en los estudiantes de licenciatura de México, así como ha dirigido tesis en el ámbito de desarrollo tecnológico para la innovación educativa. Además, ha participado en las reformas curriculares de por lo menos nueve programas educativos de educación superior y en la reforma del bachillerato por competencias.



Juan Fidel Cornejo Álvarez

Doctor en Educación en Innovación Tecnológica Educativa.Profesor Investigador Titular B en el Centro Universitario del Norte de la Universidad de Guadalajara.Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Perfil PRODEP.

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



Jorge Lozoya Arandia

Ingeniero en Comunicaciones y Electrónica por el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías, y Maestro en Tecnologías de Información por el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas de la Universidad de Guadalajara. Actualmente es coordinador de operaciones y servicios de la Coordinación general de Tecnologías de Información de la Universidad de Guadalajara. Y Cursa el doctorado en Agua y energía, en el Centro Universitario de Tonalá, de la Universidad de Guadalajara. Se ha desempeñado en actividades de desarrollo e implementación de tecnologías de información, administración de tecnologías, realización de cursos en plataformas virtuales, implementación sistemas de videoconferencia, , producción y transmisión audiovisual, y desarrollo de redes de datos. En el ámbito docente ha impartido clases en las siguientes asignaturas: Software Aplicado II, Administración de Bases de Datos, Taller de Redes de Computadoras, Redes de Cómputo, Taller de Diseño y Bases de Datos Relacionados, tecnologías de información, administración de sistemas de telecomunicaciones; actualmente en el Centro Universitario de Ciencias EconómicasSu formación profesional: Administración de Proyectos, en la Universidad Virtual de Guadalajara. Manejo Integral Sustentable de Cuencas Hidrológicas, en la Universidad Complutense de Madrid y Universidad de Guadalajara; Miembro de la red mexicana de supercomputo, entre otros.En las actividades profesionales se ha desempeñado como Coordinador de Tecnologías para el Aprendizaje, en el Centro Universitario de Los Lagos, UDG; y Coordinador de Tecnologías de Información, en el Centro de Estudios Estratégicos para el Desarrollo, UDG. Coordinador de tecnologías para el aprendizaje Centro universitario de Ciencias Económico Administrativas.

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