PABLO USÁN SUPERVÍA

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJE

Fundamentos psicopedagógicos y herramientas educativas digitales en el aula

PIRÁMIDE

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJE

Fundamentos psicopedagógicos y herramientas educativas digitales en el aula

PABLO USÁN SUPERVÍA
PROFESOR EN LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJE

Fundamentos psicopedagógicos y herramientas educativas digitales en el aula

EDICIONES PIRÁMIDE

COLECCIÓN «PSICOLOGÍA»

Diseño de las imágenes originales de interiores: Ángel Catalán Arellano
Parte de las imágenes de esta obra ha sido diseñada usando materiales de freepik.com

Edición en versión digital

Está prohibida la reproducción total o parcial de este libro electrónico, su transmisión, su descarga, su descompilación, su tratamiento informático, su almacenamiento o introducción en cualquier sistema de repositorio y recuperación, en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, conocido o por inventar, sin el permiso expreso escrito de los titulares del copyright.

© Pablo Usán Supervía, 2024
© Primera edición electrónica publicada por Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.), 2024
Para cualquier información pueden dirigirse a piramide_legal@anaya.es
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
Teléfono: 91 393 89 89
www.edicionespiramide.es
ISBN digital: 978-84-368-5003-1

A mi familia y amigos. A los que no están y les recordamos

«Puedes, porque crees que puedes»

(VIRGILIO, 70-19 a. C.)

Índice

Prólogo. El juego como motor del aprendizaje 13

Introducción 15

Del pensamiento lúdico a la gamificación educativa… 17

1. Fundamentos de la gamificación educativa 21

1.1. Gamificación educativa 21
1.1.1. Diferencia entre *serious games,* educación basada en juegos y gamificación educativa 22
1.1.2. ¿Qué no es gamificación? 24
1.2. Objetivos y características 24
1.3. Elementos clave para gamificar 26
1.3.1. Mecánicas *(mechanics)* y componentes 26
1.3.2. Dinámicas *(dynamics)* 32
1.3.3. Estética *(aesthetics)* 34
1.3.4. Narrativa 35
1.4. Ciclos de actividad 35
1.5. Tipos de jugadores 37
1.6. Diseño de un sistema gamificado 38
1.6.1. Fases de diseño 39
1.6.2. Consecuencias erróneas de implementación 40
1.7. Gamificación en otros contextos 42

2. Gamificación educativa y aprendizaje 47

2.1. Gamificación educativa y modelos de aprendizaje 47
2.1.1. Modelos de aprendizaje conductista 47
2.1.2. Modelos de aprendizaje cognitivo 50
2.1.3. Modelos de aprendizaje observacional 53
2.1.4. Nuevas influencias de aprendizaje 56

© Ediciones Pirámide

2.2. Gamificación educativa y psicología 57
2.2.1. Teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 2002)..... 58
2.2.2. Modelo RAMP y motivación intrínseca (Marczewski, 2013)..... 59
2.2.3. Modelo SAPS y motivación extrínseca (Zichermann y Cunningham, 2011) 60
2.2.4. Motivación 3.0 (Pink, 2009)..... 60
2.2.5. Teoría del establecimiento de metas u objetivos (Locke, 1968)..... 61
2.2.6. Teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1990) 62
2.3. Gamificación educativa y currículo..... 62
2.4. Gamificación educativa y tu clase: implementación práctica de un sistema gamificado en el proceso de enseñanza/aprendizaje 65
2.4.1. Potenciación del cálculo mental (material elaborado de aula)..... 66
2.4.2. Desarrollo de las inteligencias múltiples (adaptación de un juego de mesa)..... 69
2.4.3. Repaso significativo de contenidos (utilización de aplicaciones) .. 71

3. Herramientas educativas digitales 75

3.1. Creación de actividades curriculares..... 76
3.2. Seguimiento y control de la clase..... 80
3.3. Evaluación del alumnado 84
3.4. Creación de contenido audiovisual..... 88
3.5. Área de Lengua Castellana y Literatura 92
3.6. Área de Matemáticas..... 96
3.7. Área de Lengua Extranjera..... 100
3.8. Área de Ciencias de la Naturaleza 104
3.9. Área de Ciencias Sociales, Geografía e Historia 108
3.10. Área de Física y Química..... 112
3.11. Área de Educación Física 116
3.12. Área de Educación Artística (Música y Danza)..... 120
3.13. Área de Educación Artística (Educación Plástica y Visual)..... 122
3.14. Área de Educación en Valores Cívicos y Éticos 124
3.15. Área de Cultura Clásica y Filosofía..... 126
3.16. Área de Religión..... 128

Bibliografía 131

© Ediciones Pirámide

Prólogo
El juego como motor del aprendizaje

Siempre he creído que aprender no debería ser una tarea aburrida, sino una aventura apasionante. La educación, en su esencia, es un viaje de descubrimiento, y ¿qué mejor manera de emprender ese viaje que a través del juego? La gamificación educativa ha llegado para revolucionar la forma en que enseñamos y aprendemos, y este libro que ha escrito el autor es una guía completa de ello.

Pablo ha dado respuesta a esta necesidad de explorar nuevas formas de motivar y comprometer a nuestro alumnado en su proceso de aprendizaje. Lejos de ser una moda pasajera, la gamificación educativa se basa en sólidos principios psicopedagógicos que buscan aprovechar las dinámicas del juego para fomentar la participación activa, la creatividad y la colaboración en el aula.

Como docente, he tenido la oportunidad de experimentar de primera mano los beneficios de la gamificación en el aula. He visto cómo los ojos de mis estudiantes brillan cuando se enfrentan a un nuevo desafío, cómo colaboran para alcanzar objetivos comunes y cómo celebran sus logros. La gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades sociales, emocionales y creativas fundamentales para el éxito en la vida.

En el primer bloque, se abordan los elementos clave para gamificar, explorando conceptos como las mecánicas, las dinámicas, la estética y la narrativa del juego, los cuales son esenciales para diseñar experiencias educativas significativas. También se presentan los diferentes tipos de jugadores y los ciclos de actividad, proporcionando herramientas útiles para adaptar la gamificación a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

El segundo bloque del libro profundiza en la relación entre gamificación y aprendizaje, abordando modelos de aprendizaje clásicos, como el conductista, el cognitivo y el observacional, y explorando nuevas influencias y teorías que enriquecen la práctica educativa actual. Asimismo, se exploran las conexiones entre gamificación y psicología, analizando teorías fundamentales como la autodeterminación, la motivación intrínseca y extrínseca, y la teoría del flujo, entre otras. Este enfoque permite entender cómo la gamificación puede influir en la motivación y el compromiso del alumnado, factores clave para el éxito académico.

Uno de los aspectos más valiosos de esta obra es su enfoque práctico. En el tercer bloque se presentan herramientas digitales que permiten llevar la gamificación al aula de manera efectiva. Desde la creación de actividades curriculares hasta la evaluación del alumnado, pasando por la producción de contenido audiovisual y el seguimiento de la clase. En su parte final tenemos un repertorio de recursos que pueden ser utilizados en diferentes áreas del conocimiento, como Matemáticas, Len-

© Ediciones Pirámide