Índice

Capítulo 1. QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA **1**
Eva García Muntión

1. Introducción 5
2. Concepto de gamificación educativa 6
3. Qué se tiene que cumplir para que la gamificación sea realmente educativa . 9
4. El papel de los motivadores intrínsecos 12
5. El poder de la narrativa 16
6. La gamificación educativa como proceso 19
7. Pero ¿de qué herramientas dispongo? 23
8. Reflexión final 25

Referencias 27

Capítulo 2. GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN A DISTANCIA **29**
María Jesús Roldán-Roldán, Rubén Gómez-Méndez y Sonia Santoveña-Casal

1. Introducción 31
   1.1. El interés de la gamificación en educación a distancia 31
   1.2. Objetivos del capítulo 32
   1.3. Metodología de revisión utilizada 33
2. Transformación digital y evolución de la educación a distancia 34
   2.1. Evolución histórica de educación a distancia 34
   2.2. Del e-learning a los ecosistemas digitales de aprendizaje 35
   2.3. Retos estratégicos actuales de la educación superior en línea 37
3. La investigación sobre gamificación en entornos virtuales de aprendizaje: estado de la cuestión 38

3.1. Los inicios de la investigación sobre gamificación 38
3.2. Producción científica: tendencias, focos de investigación y principales hallazgos 39
3.2.1. Gamificación y motivación del alumnado 39
3.2.2. Gamificación y compromiso académico (engagement) 41
3.2.3. Gamificación y rendimiento académico 42
3.2.4. Gamificación y persistencia académica y reducción del abandono 43
3.2.5. Limitaciones y desafíos para implementación en la UNED 44
4. La gamificación en entornos virtuales de aprendizaje 47
4.1. Mecánicas, dinámicas y componentes en los entornos virtuales de aprendizaje 47
4.2. Narrativa como elemento para crear contexto y comunidad 47
4.3. Los retos y la dificultad de su calibración sin la presencialidad 48
4.4. Sistemas de recompensas 48
4.5. El aprendizaje social y su dimensión transformadora en la educación a distancia 49
5. Diseño de experiencias gamificadas en educación a distancia 49
5.1. Fundamentos pedagógicos del diseño gamificado en educación a distancia 50
6. Tecnologías y recursos para la gamificación en educación a distancia 53
6.1. Plataformas LMS como entornos para la gamificación 53
6.2. Herramientas de evaluación gamificada 54
6.3. Narrativas inmersivas y escape rooms educativos 56
6.4. Inteligencia artificial y gamificación adaptativa 57
7. La gamificación en la UNED: oportunidades y desafíos 58
7.1. Características del modelo pedagógico de la UNED 58
7.2. Experiencias de innovación docente gamificada 61
7.3. Potencial de la gamificación para el aprendizaje autónomo 62
8. Tendencias emergentes y líneas futuras de investigación 65
8.1. Inteligencia artificial generativa y gamificación 65
8.2. Learning analytics o analítica del aprendizaje 67
8.3. Gamificación adaptativa 68
8.4. Microcredenciales y reconocimiento del aprendizaje 70
8.5. Realidad extendida y experiencias inmersivas 71
8.6. Nuevas líneas de investigación en la educación superior a distancia 71
9. Conclusiones 72
Referencias 74

Capítulo 3. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: UN MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA LA TUTORÍA ACTIVA EN LA UNED **79**
Gloria Soto Martínez y María Del Mar Román García

1. Introducción 81
2. El diseño del proyecto de innovación educativa 83
3. La formación y el acompañamiento del profesorado tutor 87
4. Un modelo metodológico para la gamificación de las tutorías en la UNED 90
   4.1. Principios que guiaron el diseño de las experiencias 91
   4.2. El proceso de diseño de las propuestas 92
   4.3. Un modelo abierto y transferible 93
5. Coordinación, seguimiento y acompañamiento durante la implementación 94
   5.1. Un modelo de coordinación colaborativa 94
   5.2. Reuniones de coordinación 95
   5.3. Acompañamiento metodológico 95
   5.4. La revisión de las propuestas 96
   5.5. Aprendizaje compartido y mejora continua 96
6. Diseño de la evaluación del proyecto 97
7. Reflexiones finales: hacia un modelo de tutoría activa basado en la gamificación 98

Referencias 99

Capítulo 4. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN: IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA TUTORÍA ACTIVA DE LA UNED **101**
Gloria Soto Martínez

1. Introducción 103
2. Metodología de la evaluación 104
   2.1. Objetivos de la evaluación 106
   2.2. Participantes 106
   2.3. Instrumentos de recogida de información 107
   2.4. Procedimiento de análisis 107
3. Caracterización de la muestra 108
   3.1. Profesorado tutor participante 108
   3.2. Estudiantes participantes 109
   3.3. Síntesis de la muestra 110
4. Resultados cuantitativos 111
5. Resultados cualitativos: la experiencia del profesorado tutor 117

6. Discusión 119
7. Fortalezas y limitaciones 120
8. Implicaciones para la tutoría universitaria 121
9. Recomendaciones 122
10. Conclusiones 123
Referencias 124

Capítulo 5. «NIETZSCHE EXPRESS: VIAJE DE SIETE DÍAS» UN CASO PRÁCTICO DE GAMIFICACIÓN EN FILOSOFÍA 125
David Romero Raposo

1. Introducción 129
2. El marco de aplicación 130
3. Diseño de la experiencia 132
4. Implementación 133
5. Balance de la experiencia 140
6. Dificultades, ajustes y posibilidades de mejora 141
7. Reflexión final 142
Referencias 143

Capítulo 6. EXPERIENCIA: GAMIFICACIÓN EN LA TUTORÍA UNIVERSITARIA EN EL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL 145
María Carmen Martínez-Murciano

1. Introducción 147
2. Desarrollo 150
   2.1. Contexto 150
   2.2. Objetivos 150
   2.3. Diseño de la experiencia 151
   2.4. Desarrollo de las actividades 151
      2.4.1. Mini-reto 1. Perspectivas teóricas sobre familias 152
      2.4.2. Mini-reto 2. Principios de la parentalidad positiva 153
      2.4.3. Mini-reto 3. Métodos y técnicas de intervención 154
      2.4.4. Mini-reto 4. Misión en el foro 155
      2.4.5. Mini-reto 5. Repaso final 156
   2.5. Valoración y resultados de la experiencia 157
3. Conclusión 157
   3.1. Dificultades encontradas 158

3.2. Propuestas de mejora 158
3.3. Reflexión personal 159
Referencias 159

Capítulo 7. EXPERIENCIA: *LOS GUARDIANES DEL CANON*: UNA EXPERIENCIA DE TUTORÍA GAMIFICADA EN HISTORIA DEL ARTE DE LA BAJA EDAD MEDIA 163
Víctor Daniel López Lorente

1. Contexto de la asignatura 165
2. Objetivos de la gamificación 166
3. Diseño de la experiencia gamificada 166
4. Implementación en la tutoría 167
5. Actividades y ejemplos concretos 168
   5.1. Reto 1: Detecta el error 168
   5.2. Reto 2: ¿Un gótico o muchos góticos? 168
   5.3. Reto 3: Lo que no cuadra en el cuadro 169
   5.4. Reto 4: ¿Quién es quién? 171
   5.5. Reto 5: Un museo en miniatura 173
   5.6. Actividad final de integración: El cofre del canon 174
6. Resultados obtenidos 176
7. Propuestas de mejora 178
8. Conclusiones 179
Referencias 179